Nr. 4 April 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software markt

Die Nr. 1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin





LINKS

Golf in Perfektion



BOMBJACK & SHANGHAI

Rückkehr der Klassiker!



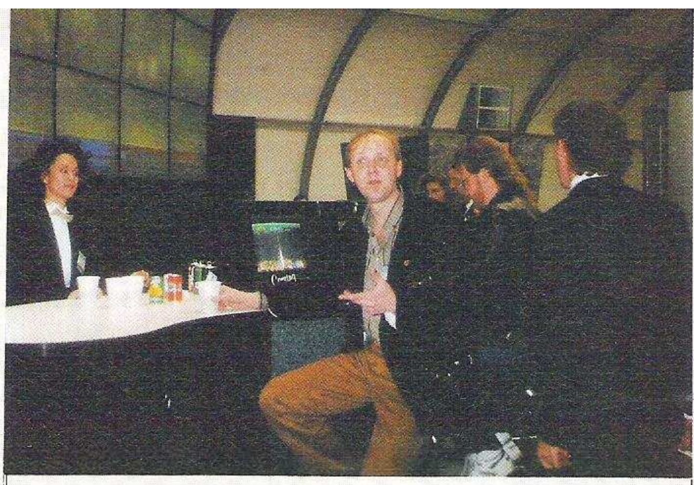
LEMMINGS

Wir testeten die Endversion

BRANDHEISSE NEWS AUS ALLER WELT

Die ASM-Elf

Keine Sorge, liebe Leute, wir haben nicht vor, das Magazin fallenzulassen, um uns als Theken-Mannschaft e.V. zu etablieren. Die „ASM-Elf" ist unser neuer Slogan, der derzeit in der Redaktion herumgeistert. Schwerwiegende Probleme verlangen harte Entscheidungen: ASM wird noch in diesem Jahr insgesamt elfmal erscheinen! Wiedereinmal – Ihr Könner, Ihr... – mußten wir uns der Leserschaft „beugen", die es für angezeigt hielt, unseren Urlaubsplan noch mehr in Unordnung zu bringen. Kurzer Rede, langer Sinn: Nur eine Doppelausgabe – und zwar die 8 & 9/91.



Nach getaner Arbeit ist gut „Drinken". Das dachte sich Manfred, ließ sich 'nen schönen Roten kredenzen und von Cruiser ablichten (die Unschärfe ist erklärbar: Klaus „wackelte" auch ein wenig...).

Bleiben wir doch mal zur Abwechslung im Fußball-Jargon! Nachdem wir einen echten Elfer von Euch bekamen und nun eine weitere Ausgabe zu produzieren haben, ist mehr Lauftraining angesagt.

Wir hoffen, nicht in die Verlängerung gehen zu müssen und versuchen, mit weiten, öffnenden Pässen das Ziel innerhalb von 90 Minuten zu erreichen. Flankenwechsel:

Trainer A-Man bringt kurz nach dem Anpfiff seinen neuen Super-Stürmer: Die **Lemmings!** Unglaublich, wie beeindruckend dieser Goalgetter agierte! Schon nach wenigen Minuten zappelte das Leder im Netz! Selbst die Glanz-Parade von **Links** konnte nicht verhindern, daß schon zur Halbzeit feststand, dieses Psygnosis-Tor war ein MEGA-Treffer!

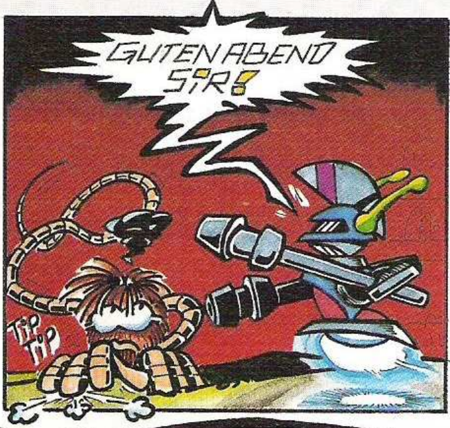
Fest steht auch: In diesem Spiel fiel kein Eigentor. Keiner der Akteure war so schlecht, daß man ihn vorzeitig zum Duschen schicken mußte. Die Rote Karte (FLOP) brauchte nicht gezogen zu werden. Aber: Es finden sich natürlich noch weitere Spitzen, die Gefahr für des User's Tor bedeuten. Die Auswahlmannschaft ist allerdings auf allen Posten fast gleichmäßig besetzt. Die zahlenden Zuschauer haben natürlich ihre Favoriten. „Schau'n mir mal!"

Noch was Wichtiges: ASM ist auf der AMIGA '91 in Berlin vertreten. Besucht uns doch mal am Stand H24...

MANFRED KLEIMANN

















INH

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

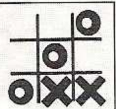
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STATEGIE

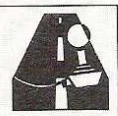
Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

Spiel des Monats:

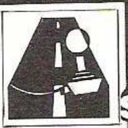
Die „Gipfelstürmer" begeistern die ganze Nation.



ACTION



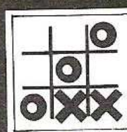
ADVENTURES



SIMULATION



SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN



EDUCATION

...ALT »5

IM BLICKPUNKT

TOOLS

KONVERTIERUNGEN



Metal Masters – Kampf der Giganten, tödlich gut! S. 58

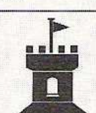
REPORTAGEN

RUBRIKEN

SONSTIGES

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

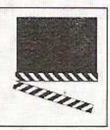
EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

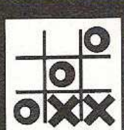
PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview“ handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“. Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

SPIEL DES MONATS:

Spätestens seit der AMIGA 90 in Köln sind sie in aller Munde: die Lemminge! Schon vor Weihnachten wurde LEMMINGS vom Hersteller PSYGNOSIS angekündigt, doch dann wurde der Erscheinungstermin zweimal verschoben, zum Leid aller Wartenden – mich eingeschlossen! Selten gab es solch eine „Vor-Euphorie" bei den Freaks wie bei diesem Programm. Kein Wunder, verteilte Psygnosis doch in Köln kostenlos Demodisketten, bei denen man schon annähernd die Genialität des Spiels erkennen konnte.



LEMMINGS

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, alle 8-Bit-Systeme und sämtliche Konsolen (laut Hersteller), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM (für 16bit), **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von: United Software, 4835 Rietberg; Schuster, 4630 Castrop-Rauxel; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.**

Woher kommt eigentlich der seltsame Name LEMMINGS? Nun, Lemminge (dän. und norw.) sind skandinavische Wühlmäuse, die eine seltsame, aber „praktische" Angewohnheit haben: Wenn nämlich Futtermangel herrscht und es zu viele dieser possierlichen Tiere gibt, so pilgert ein Teil dieser Nager Richtung Meer, wo sie sich dann im wahrsten Sinne des Wortes „wegwerfen". Ja, Ihr habt richtig gehört: Lemminge begehen Selbstmord!

Bei diesem Spiel müßt Ihr aber nicht diese armen, kleinen und vor allem dümmlichen Tiere umbringen – nein, das dachte nur Manni, als er das Preview schrieb, Ihr müßt sie zum rettenden Ausgang bringen! Für dieses Unterfangen steht Euch eine begrenzte Anzahl verschiedener Möglichkeiten zur Verfügung, und mit diesen müßt Ihr Level für Level lösen.

Vor jedem Level wird Euch eine kleine Übersicht desselben gegeben. Außerdem wird mitgeteilt, wieviele Lemminge vorhanden sind und wie viele gerettet werden müssen. Seid Ihr nun bereit und startet den Level, so seht Ihr eine Klappe, aus der mit einem fröhlichen „Let's go!" die Nager herauskommen – einer nach dem anderen. Dabei ist die Folgefrequenz festgelegt, kann aber selbst noch bis 99 erhöht werden. Unter dem eigentlichen Spielfeld befindet sich die Anzeige der sich auf dem Screen befindlichen Lemminge, die Prozentzahl der geretteten und der Zeit, die kontinuierlich dem Nullpunkt entgegenläuft. Was dann passiert, kann sich wohl ein jeder selbst denken. Ganz unten am Bildrand ist die wohl wichtigste Anzeige plaziert. Dort wird angegeben, welche Fähigkeiten und jeweils wie viele davon man den Tierchen zuordnen kann. Zuvor sei allerdings gesagt, daß Lemminge aufgrund Ihrer Dummheit nichts anderes tun als laufen. Und wenn sie irgendwo mit ihrem Näschen vorstoßen, so machen sie einfach wieder kehrt. Auf gut Deutsch: Lemminge tun nichts, ohne daß der Spieler ihnen irgendwelche Aktivitäten zuordnet. Diese sind allerdings meist stark begrenzt, und schon ein falsches Einsetzen einer Fähigkeit kann den „Finalen Todesschuß" aller Lemminge bedeuten, was man jedoch oft erst zu spät bemerkt.

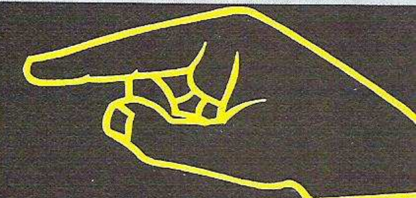
Die Level sind so aufgebaut, daß die Viecher nie ohne Arbeit ins Ziel kommen. Manchmal muß einer einen Tunnel graben, damit die anderen durchkommen. Dabei gibt es drei Arten von Buddlern: Die einen graben geradeaus, die anderen schräg nach unten, und die letzten wühlen sich direkt nach unten durch. Manche Gesteine lassen sich nur von einer Seite aus „ankratzen", so daß ein Lemming über den Berg klettern muß (Kletter-Lemming), um auf der anderen Seite mit einem Fallschirm zu landen. Jetzt könnte man denken, er könnte losbuddeln, doch dem ist nicht so, da er ja in die falsche Richtung läuft.

Zunächst muß er als Stopper eingesetzt werden, will heißen, er bleibt stehen und würde jeden folgenden Kameraden zur Umkehr zwingen. Und dies ist der Knackpunkt: Wird ein weiterer Nager per Kletter-Option und Fallschirm auf die andere Seite geschickt, so dreht er sich um, sobald er auf den Stopper stößt. Beim Berg an-





LEMMINGS



gelangt, kann er nun seinen geliebten Freunden den Weg bahnen à la „Ich mache den Weg frei – langsam, aber sicher". Schnell sind die Kleinen nämlich wirklich nicht.

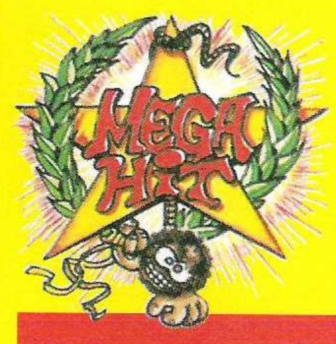
Wer aufgepaßt hat, der müßte sich nun fragen, wie die hilflosen Knäuel am Stopper vorbeikommen. Kein Problem – er wird weggesprengt! Im Lemming-Sortiment darf auch kein Brückenbauer fehlen, denn wenn es über einen tiefen Abgrund geht, würden die Kameraden alle in die Tiefe stürzen. Doch bis so eine Brücke fertig ist, dauert es schon ein Weilchen – Stopper treten zwangsläufig wieder in Aktion und werden ebenso zwangsläufig wieder weggesprengt, nachdem sie ihre Schuldigkeit getan haben.

Übrigens machen nicht nur naturgegebene Beschaffenheiten unseren Freunden das Leben schwer, auch kleinere Gemeinheiten, wie Tretfallen, „Kartoffelstampfer", lemmingsfressende Pflanzen und, und, und, dürfen nicht fehlen.

Jetzt kennt Ihr alle Fähigkeiten, die den skandinavischen Wühlmäusen zuteil werden können, doch Ihr könnt gar nicht ahnen, daß sich daraus Abertausende verschiedener Kombinationen von Level zu Level ergeben. A propos Level: Es gibt vier Schwierigkeitsstufen mit jeweils 30 Leveln, plus 20 für den Zwei-Spieler-Modus. Dies ergibt nach Adam Riese die erstaunliche Anzahl von 140 Leveln! Na, wenn das nichts ist? Selbstverständlich werden diese immer komplexer. Otti und ich saßen an einem Level über eine Stunde, bis wir ihn lösen konnten. Es ist einfach unglaublich, welch komplizierte, aber immer lösbare Aufgaben sich die Programmierer einfallen ließen. Ganz nebenbei sei bemerkt, daß es sich hierbei um die DMA-Design-Gruppe handelt, die schon für *Blood Money* verantwortlich zeichnete. Dementsprechend gut ist auch Lemmings technische Ausführung geworden: Die sehr kleinen Tierchen sind liebevoll gezeichnet und bis ins letzte Pixel animiert. Teilweise sieht dies so köstlich aus, daß man um ein Schmunzeln nicht herumkommt.

Ebenfalls hervorragend ist der Sound: Um ein Dutzend verschiedene Melodien – meist total schräg gespielt – fanden bei diesem Game Verwendung. Dabei reicht die Palette von Mozart-„Veräppelungen" bis zur bekannten Werbemelodie einer Zigarettenfirma. Der Hammer allerdings ist, daß auch Grafiken von *Shadow of the Beast* auftauchen – mit Begleitsound versteht sich. Kleine Lemminge piepsten mir ins Ohr, daß auch Menace- und Awesome-Grafiken integriert worden seien....

Allein ist Lemmings ein absoluter Hammer, doch zu zweit erst wird es mörderisch! Jeder der Kontrahenten muß nämlich versuchen, seine Lemminge in die entsprechenden Ausgänge zu befördern. Dabei sollte man möglichst noch versuchen, den einen oder anderen Nager dem Gegner wegzuschnappen, damit der „bekehrte" Lemming den Ausgang der eigenen benutzt. Ganz Intelligente machen sich aber erst gar nicht diese Mühe, sie buddeln gleich ein Loch – für die anderen natürlich, damit diese tief fallen und mit einem Fettfleck enden. Solch größere Gemeinheiten führen doch allzuoft zu Morddrohungen zwischen den beiden großen Lemmingen vorm Computer. Für Greueltaten zwischen den Spielern übernimmt Psygnosis übrigens keine Haftung....



Dieses Werk ist zweifellos das bisher stärkste aus dem Liverpooler Softwarehaus und dazu noch völlig atypisch. Bisher strotzte man doch stehts mit Mega-Grafiken und dafür (meist) schwachem Spielprinzip. Diesmal ist alles anders: Das Intro ist gut, doch eher schlicht; die Grafik ist für das Spiel superb, doch der Amiga kann wesentlich mehr. Nur der Sound ist sozusagen wie (fast) immer genial. Mit Lemmings beschreitet Psygnosis einen ganz neuen Weg der Entertainmentsoftware, und vor allem beweist man uns, daß es nicht nur neue, sondern auch noch geniale Spielideen gibt. Für mich wird dieses Spiel mit Sicherheit das „Game of the Year" – für die gesamte Redaktion ist es auf alle Fälle „Spiel des Monats" und ein MEGA-HIT! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	10
Anleitung	11
Spielablauf	11
Motivation	12
Preis/Leistung	12

»Lemmings – Computerunterhaltung in höchster Perfektion! Mehr als ein Meilenstein.«

Sag' einfach: Wir spielen Golf



LINKS

System: PC-AT (640 KByte, VGA, Festplatte, Soundkarten, Maus empfohlen), **empf. VK-Preis:** DM 119,95, **Hersteller:** Access, Utah, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Was ist das? Es hat 256 Farben, benötigt rund 2.1 MByte Platz auf der Festplatte und stürzt zwei gesamte Redaktionen ins Unglück. Das kann nur ACCESS' neues Meisterwerk LINKS sein! Schlagartig bricht das Golffieber aus. Die Arbeit ruht, und der '386er im Testraum ist umlagert. Das *DOS-Shareware*-Team kriecht aus seinen Katakomben und kann sich gar nicht wieder losreißen. Begeisterungsrufe über die Optionenvielfalt, die herrliche Landschaftsgrafik und Animationen werden laut. Ungläubig hört man sich die Klangfülle der Titelmusik und Geräusche an – so etwas hat der PC-Piepser noch nicht ausgestrahlt! Um wieviel schöner ist der Klang erst via Soundkarten ...

Aber der Reihe nach. Access, mit ihrem Klassiker *Leaderboard Golf* noch nicht zufrieden, machten sich eines Tages an die Arbeit zum Nachfolger. Eine Augenweide sollte das Spiel werden und so realistisch, daß man selbst bei Sonnenschein den Griff zum echten Schläger vergißt. Der Bedienungskomfort sollte größer werden und die Simulation dabei mehr Einzelheiten berücksichtigen. War das Urspiel noch im Vertrieb von *Electronic Arts*, hat jetzt U.S. GOLD das Rennen um die europäischen Rechte gewonnen.



Weltmeister Rodewohl konzentriert sich,

visiert das Ziel an

und schlägt den Ball gekonnt in Richtung Hole.

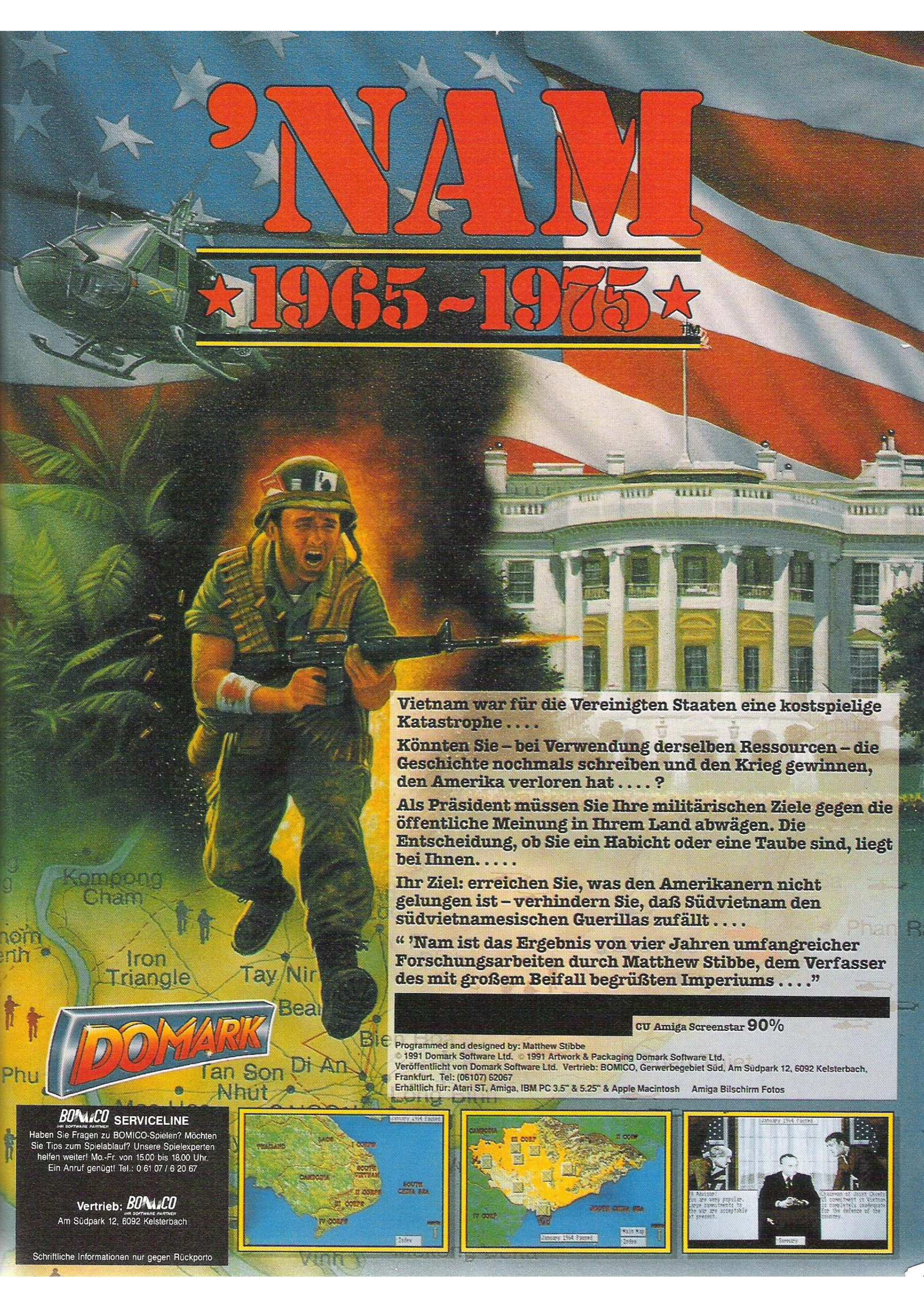
Torrey Pines liegt an der pazifischen Steilküste. Der abwechslungsreiche Kurs, seit 1952 Bestandteil der PGA-Meisterschaftstour, wurde plötzlich zum Schauplatz brodelnder Hektik. Monatelang wurden Luft- und Bodenaufnahmen gemacht, Bewuchs und Bebauung kartiert und – man gönnt sich ja sonst nichts – probegespielt. Schließlich wurde PGA-Spieler *Mike Bicker* beim Schlagen digitalisiert. Das Ergebnis ist auf VGA- oder MCGA-ATs mit Festplatte zu bewundern. Hat sich der Aufwand, jenseits optischer und akustischer Verwöhnung, gelohnt?

Er hat. Das knappe, englische Handbuch führt anhand zahlreicher Bildschirmfotos präzise in die Technik ein. Etwas ausführlicher hätten die Beschreibungen, z.B. des Puttens, aber sein können. Die häufigsten technischen Schwierigkeiten dagegen sind nebst Lösung aufgeführt. Bis zu acht Spieler können an einem Durchgang teilnehmen, beliebig viele „Charaktere" aber gespeichert werden. Wer sich weder vom Joystick noch von den Tasten trennen mag, kann sie benutzen. Weitaus praktischer ist hier allerdings der Mauseinsatz. Wer nicht gleich in die rauhe Wirklichkeit mag, kann beliebig lange üben oder sich vom Demo einstimmen lassen. Tatsächlich ist die Bedienung der Kontrolleiste gewöhnungsbedürftig. Hat man das Prinzip begriffen, bietet Links aber mehr Feinheiten als z.B. das fabelhafte *PGA Tour Golf*.

Die Schwung-Anzeige („swing") beschreibt einen Dreiviertel-Kreis. Sie ist stufenlos, wird angeklickt, un-

weiter Seite 10




'NAM
1965~1975
TM
Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe . . . .
Könnten Sie – bei Verwendung derselben Ressourcen – die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat . . . . ?
Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. . . . .
Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist – verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt . . . .
" 'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums . . . ."
CU Amiga Screenstar 90%
Programmed and designed by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gerwerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh
Amiga Bilschirm Fotos
Kompong Cham
Iron Triangle
Tay Nin
Tan Son Nhut
Di An
Phu
DOMARK
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

ten gehalten und zum Bestimmen der Entfernung losgelassen. Ein genaues Treffen der „snap"-Stellen ermöglicht erst präzises Zielen. Der Schwung kann für alle Schlägertypen festgelegt werden. Es gibt insgesamt 120 verschiedene Positionen. Je Durchgang dürft Ihr 13 verschiedene Schläger neben dem Putter auswählen. Eine Tabelle im Handbuch und auf gesonderter Karte gibt die Schlagweiten bei perfekten, ungestörten Bedingungen an. Die gelten für den höchsten, den professionellen Schwierigkeitsgrad. Wer als Hobbyspieler oder Anfänger auf das Grün tritt, muß 10 bzw. 20% von der Schlagweite abziehen. Dafür ist eine geringere zeitliche Genauigkeit beim Abschlag erforderlich. Vor Spielbeginn wählt Ihr noch den vollen Kurs oder jeweils die ersten oder letzten neun Löcher. Auch während des Spiels könnt Ihr einzelne Abschläge üben. Dabei hilft die „Marker"-Funktion: Eine gestrichelte Linie und ein senkrechter Stab erscheinen. Sie zeigen die Eurer Haltung entsprechende Schlagrichtung.

Nach einiger Übung könnt Ihr Euch auch ans Verändern der Schlagart machen und die Bälle anschneiden. In der Nähe des Loches läßt sich's dann genüßlich „chip"pen. Ein kurzer, harter Schlag, der sitzt. Gerät das Kleine Weiße unter einen Baum (nicht lachen – passiert leicht!), kann man seinen Blickwinkel rotieren lassen. Im Notfall kann man den Ball per „drop" an anderer Stelle ablegen, bekommt dafür aber einen Strafschlag hinzu.

Jede Partie kann gespeichert, leider aber die Spielstatistik nicht aufgerufen werden. Sie läßt sich nur über „print scorecard" ausdrucken. Selbstverständlich sind dagegen das filmische Wiederholen eines Schlages sowie die Vogelperspektive zur Übersicht abrufbar. Auf Wunsch läßt sich in der 3-D-Sicht ein unaufdringlicher Raster über die Landschaft legen. Der verdeutlicht das Relief, ohne das Spielgefühl zu stören.

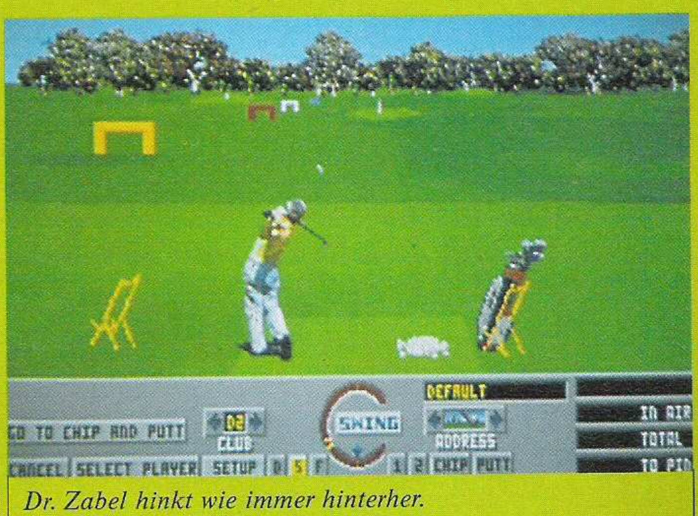
Der grafische Aufwand macht 570 KByte freien Arbeitsspeicher erforderlich. Links greift auf extended memory zurück bzw. macht es durch die mitgelieferte Himem.sys-Datei nutzbar. Dennoch sei nicht verschwiegen, daß die Bilder erst ab einem '386er annehmbar flott berechnet und dargestellt werden. Schade, daß zum stolzen Preis von immerhin rund DM 120 nur ein, wenn auch feiner Kurs enthalten ist.



. . . sieht nach einer langen Wanderung aus.



. . . das Loch vom Satelliten aus gesehen.



Dr. Zabel hinkt wie immer hinterher.



»Die Zukunft des Golfspiels – geht es noch schöner?«

In Birmingham kann man sich die Finger reiben, ist Links doch fraglos das zur Zeit attraktivste Golfprogramm. Dementsprechend knapp fiel unsere Wahl zum Spiel des Monats aus. Die Endausrechnung der Liter Kaffee und Stärke der Augenschatten neigte die Waagschale noch zugunsten der *Lemminge*. Für passionierte Golfer und jene, die es werden wollen, steht der diesmalige Favorit jedoch fest!

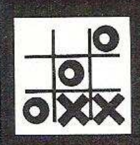
Kein Golf-„Fahrer" darf ohne Erweiterungsdisks bleiben. *Jack Nicklaus* macht's gekonnt vor, Access eifert ihm nach. Ein erster CHAMPIONSHIP COURSE ist lieferbar, weitere sollen alle zwei Monate folgen. „Clubmitglieder" bekommen zudem Rabatte auf künftige Links-Versionen und Zusätze. Hoffen wir, daß sich die tolle Darstellung nicht totläuft. CD-ROM-Besitzer schließlich haben gut Lachen: Sie können sich die sarkastischen Bemerkungen bei Fehl-Schlägen („Sieht so aus, als sei er im Baum gelandet . . .") in feinster Sprachausgabe anhören. Zunächst heißt es aber, zugreifen und bis nach Mitternacht putten!

Eva Hoogh

Grafik/Animation	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10


TIKI
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto
ocean
TAITO

VON MANN ZU MANN!



PENT-
HOUSE

System: IBM PC (mind. 640 KByte; VGA/MCGA; 3.5„ und 5.25"), **Empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Merit Software, Dallas, Texas, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Wir von der ASM scheuen doch wirklich vor nichts zurück. Kein Eisen ist uns zu heiß, kein Thema zu brisant. Mit beiden Beinen stehen wir fest auf dem Boden – manchmal passiert es aber schon auch, daß wir mit selbigen, den Beinen, mittenmang ins Fettnäpfchen stolpern. Auch im nachfolgenden Bericht ist die Gefahr groß, daß ich geradewegs auf den Trog mit der klebrigen Pampe zusteuere. Denn: In diesen Zeilen geht es um PENTHOUSE des texanischen Herstellers MERIT SOFTWARE. Die Rechte erwarb die Company vom Treibaus- (oder Triebhaus?)-Zeitschriftenverlag (den tatsächlichen Firmennamen darf ich an dieser Stelle leider nicht nennen, da sowohl die englische als auch die amerikanische Originalausgabe eines ihrer Magazine von der Bundesprüfstelle indiziert wurden. Soviel sei aber verraten: Der Firmenname wie auch der Titel des Magazins sind dem des mir vorliegenden Programms sehr ähnlich, verdammt ähnlich sogar!). Langer Rede kurzer Sinn: Wir können uns nun also vorstellen, was auf uns zukommt.

Und richtig, alles dreht sich um Nackedeis, genauer: um weibliche Nackedeis, noch genauer: um erwachsene weibliche Nackedeis. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn zum einen handelt es sich um für mein Empfinden recht ästhetische Aufnahmen von jungen Damen (Entschuldigung, Frauen!), die zudem noch zu gut einem Drittel bekleidet sind; bleiben also abgerundet 65 Prozent entblößte Haut, Gesicht und Hände mitgerechnet, und das ist doch eigentlich vertretbar. Zum anderen haben wir es mit einem harmlosen Puzzlespiel zu tun. Die Tatsache, daß weder pornographische Motive zu sehen sind noch die Models animiert wurden, dürfte also die Gemüter von Frauenrechtlerinnen wie BPS-Mitstreitern gleichermaßen beruhigen und erlaubt mir nunmehr einen Blick auf die mehr technischen Aspekte des Programms.

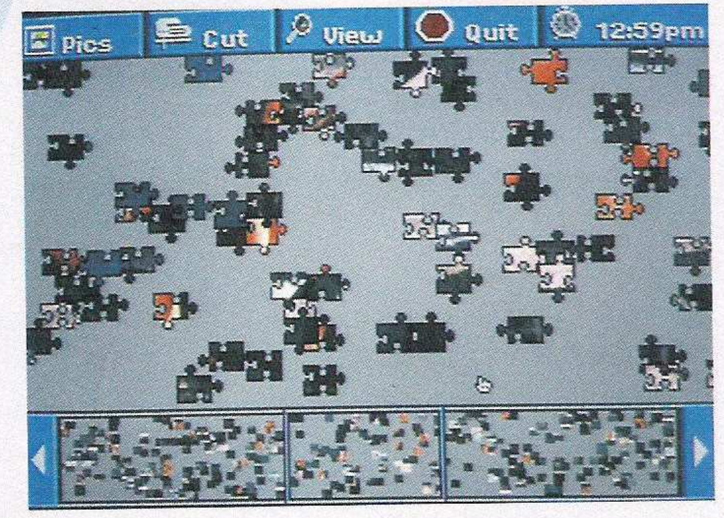
Gesteuert wird mit Tastatur oder Maus, wobei letzteres freilich vorzuziehen ist. Zu Beginn wählt man eines von zwölf Motiven aus und zerschneidet es in mindestens sechs und maximal 294 Teile. Ich habe mich anfänglich für 96 Teile entschieden und für die Lösung des Puzzles eine Dreiviertelstunde gebraucht. Setzt man voraus, daß ich durchschnittlich puzzlebegabt bin, so dürfte man also für die Lösung eines 294-Teile-Puzzles annähernd zweieinhalb Stunden benötigen. Multipliziert man dies mit zwölf zur Verfügung stehenden Motiven, so kommt man unter dem Strich auf dreißig Stunden Spielspaß, wobei man ja jedes Puzzle ruhig auch mehrmals in Angriff nehmen kann. Dreißig Stunden – ob am Stück oder mit Unterbrechungen – ist nicht wenig; viele andere Programme derselben Preisklasse können da nicht mithalten.

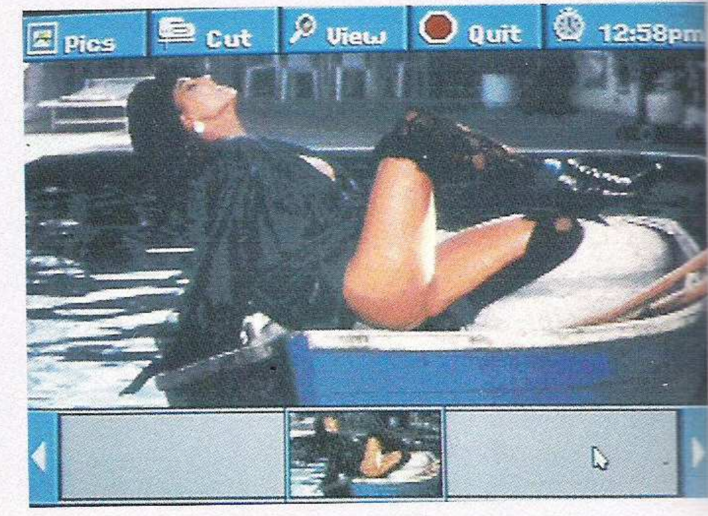
Die Einzelteile werden mit der Maus angeklickt (ich gehe mal davon aus, daß der moderne PC-User im Besitz einer solchen ist) und mit gedrückter Taste bewegt. So kann man sie im oberen großen Grafikfenster über die Spielfläche schieben, die etwa viermal so groß ist wie die Bildschirmbreite; die andere und schnellere Möglichkeit ist, die Teile im unteren Übersichtsfeld zu verschieben, welches die gesamte Spielfläche – gewissermaßen den „Tisch", auf dem man spielt – verkleinert wiedergibt. Die Bedienung des Programms könnte besser nicht sein; einfach und zügig können alle Aktionen durchgeführt werden.

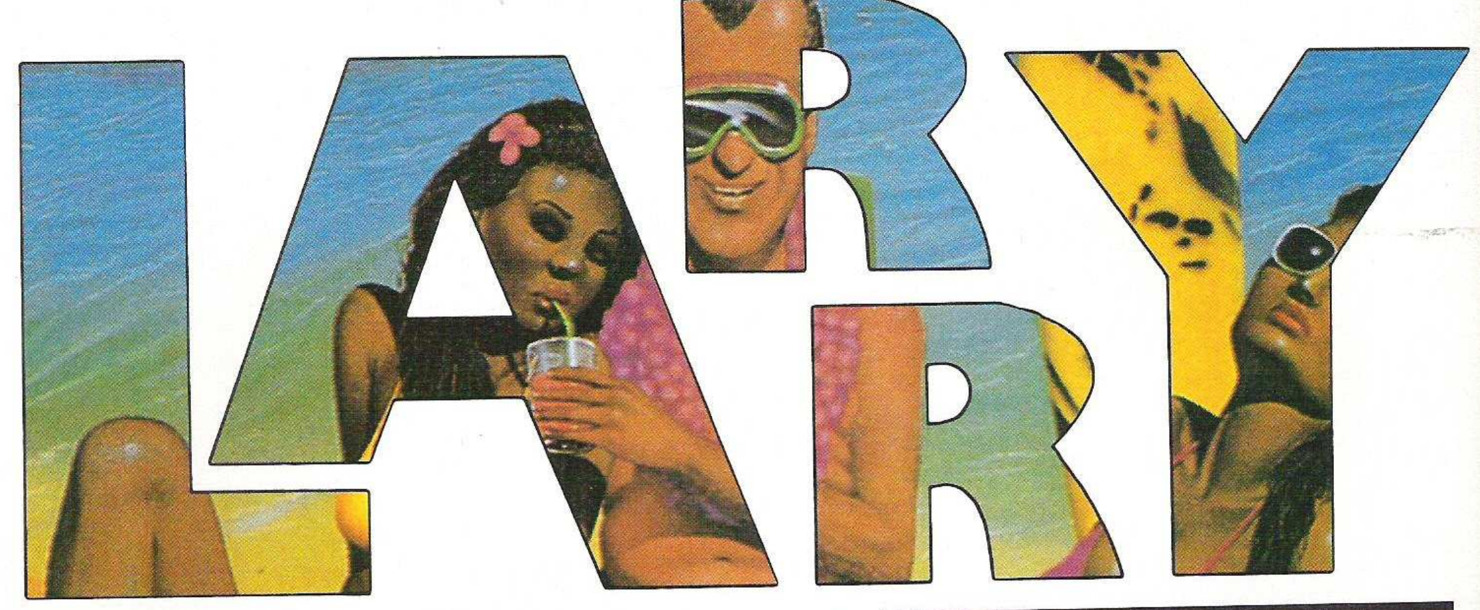
Alles klar so weit, die Handhabung des Games entspricht in ihrer Einfachheit dem Prinzip des Puzzlespiels. Simples Spiel, simple Software – das ist schon in Ordnung. Aber, aber, aber, Ihr Jungs und Mädels (Mädels und Jungs) von Merit Software, warum habt Ihr uns denn keine Speicheroption gegönnt? Wußtet Ihr denn nicht, daß ich dann Eurem Programm glatt 'nen Hitstern verpaßt hätte – und das auf die Gefahr hin, daß die gesamte Damenwelt über mich hergefallen wäre! Dennoch: Penthouse macht Spaß – und das **nicht nur** wegen der dargestellten Motive, aber **auch** deswegen! Ich verbleibe mit besten Grüßen an alle anderen Machos, Euer ■

Bernd Zimmermann

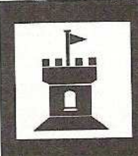
Grafik	8
Anleitung	8
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9







LARRY hat dazugelernt



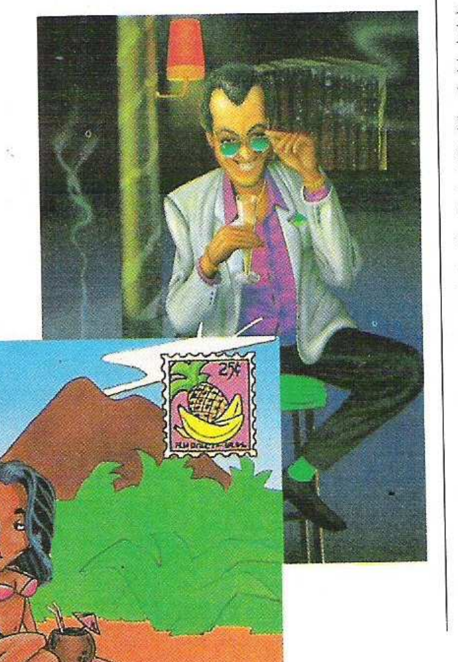
LEISURE SUIT LARRY 3 (DEUTSCH)

System: IBM-PC (mind. 512 KByte; 3.5„ und 5.25“; Herkules, CGA, EGA, VGA; Festplatte wird empfohlen; Maus/Joystick sowie AdLib, Roland und Game Blaster werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Noch vor einigen Monaten hätte man bestenfalls ein müdes Lächeln geerntet, wenn man gewagt hätte, öffentlich über ein deutschsprachiges Sierra-Adventure nachzudenken. „Das geht nicht. Das muß englisch sein, weil es schon immer so war. „Für eine Übersetzung ist die deutsche Sprache viel zu kompliziert, sind die Wörter zu lang.“ Diese und ähnlich niederschmetternde Kommentare hätte man sich gefallen lassen müssen, wenn man das Thema „Sierra – auf deutsch gesagt“ angeschnitten hätte.

Nun aber rollen sie an, die deutschen Sierra-Adventure. Den Auftakt machte *Space Quest III,* vorgestellt in ASM 3/91. Heute haben wir es mit keinem Geringeren als Larry Laffer zu tun, der in des Adventures drittem Teil wieder reichlich in Schwierigkeiten gerät. Passionate Patti – *auf der Suche nach den vibrierenden Muskeln* ist nun der Untertitel des altbekannten Leisure Suit Larry III. Die Story hat Kollege Michael Suck bereits in Ausgabe 1/90 hinlänglich auseinandergepflückt, eine Kopfnuß folgte kurze Zeit später. Deshalb will ich mich auf das beschränken, was neu ist, auf die deutschen Texte nämlich. Und in dieser Beziehung haben Sabine Duvall und Jutta Wege, die Übersetzerinnen, ganze Arbeit geleistet. Die Texte wurden nahezu fehlerfrei ins Deutsche übertragen, und das gilt für Grammatik, Orthographie und Interpunktion gleichermaßen. Ein besonderes Lob gebührt den Übersetzerinnen jedoch dafür, daß trotz aller sprachlich bedingten Schwierigkeiten der Sierra-typische Witz nicht auf der Strecke blieb. Und so werden auch die deutschsprachigen User endlich den Spaß mit den Sierra-Adventures haben, der bisher nur dem anglo-amerikanischen Raum vorbehalten war. Denn ein derart komplexes Programm in der Muttersprache zu spielen, macht die Lösung schon bedeutend einfacher und erhöht damit natürlich gleichzeitig noch den Spielspaß. Gratulation hierfür und ein Dankeschön denjenigen, die entgegen aller Widrigkeiten und Wahrscheinlichkeiten die deutsche Version konsequent durchgezogen haben. ■ *bez*





Grafik	10
Parser	10
Handlung	11
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

STARBYTE **DAS COMIC** **TEIL 5**















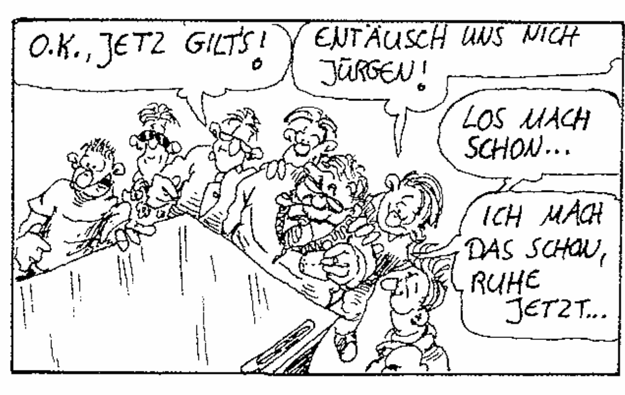






















WIR MACHEN JEDEM EINEN FAIREN PREIS

STARBYTE



Nin-Nein oder Nin-Ja? Nun-Doch!

Blenheim House, 1 Ash Drive Hill, Pinner, Middlesex (nahe London). An diesem Ort haben sich die Jungs einquartiert, denen das „Ninja"-Image förmlich nachhängt. Ich sprach mit Adrian Cale von SYSTEM 3, welche „Auswirkungen" jenes falsche Bild – schließlich gab's ja auch noch TUSKER, MYTH oder FLIMBO'S QUEST – auf die weitere Soft-Produktion haben könnte. Ebenso interessierte mich die Entwicklung auf dem Cartridge-Sektor und Neues vom langersehnten NINJATHREE. Näheres in einigen Sekunden, nachdem mir eine Überschrift eingefallen ist. . .



Detailreichtum, Farbenpracht – Ninja III

Seit 1983 sind die Londoner im Big Business. Man spezialisierte sich sogleich auf den C-64, der heute noch von den Jungs hoch geachtet wird. Der Grund: „Der 64er hat sich zur Überraschung der Industrie als sehr langlebig erwiesen. Durch ein gutes Marketing der amerikanischen Company hat die Hard- und Software weiterhin Bestand auf dem langsam sterbenden 8bit-Markt. Deshalb gehen wir auch voll auf die Cartridges. Wir sind uns bewußt, daß die kommende Zukunft des 64ers im Modulbereich liegt. Man kann mehr reinstopfen und die boring Ladezeiten vergessen. . .", meint Adrian.

Nun, unter anderem wird auch **NINJA 3** auf dem Modul erscheinen. In der Zwischenzeit „begnügen" wir uns allerdings mit der Amiga-Version, die ebenso wie IBM, ST und eben C-64 in den nächsten Tagen erscheinen werden. „Drei Menschenjahre", so Adrian, „hat es bedurft, um NINJA III fertigzustellen. Auf die Prä-

zision kam es an. Es ist nicht einfach nur eine überarbeitete Version der anderen 'Ninjas', sondern es handelt sich um ein technisch ausgereiftes Produkt, bei dem es eine Vielzahl von Waffen zu finden und zu benutzen gilt, um im dramatischen Gameplay bestehen zu können."

Bis zu drei Gegner werden sich auf dem Screen tummeln und dem „Last Ninja" das Leben im buddhistischen Feindesland das Leben erschweren. Der Sound bewegt sich bei den 16bit-Varianten in *IK* +-Manier; die Special Effects (Kampfgeräusche sind hier gemeint) sind nun noch realistischer.

Gewohnt wie immer: 3D-Darstellung, saubere Animation der Hauptdarsteller und atmosphärisch passende Sounds in den jeweiligen Leveln. Die Kombination von Action und Adventure sei hierbei „wie noch nie" nahezu auf dem perfekten Standard.

Auf den ersten Blick war ich sehr beeindruckt. Aber: Bisweilen sind halt **doch** „Parallelen" zu den Vorgängern zu erkennen. Gut, die Animation und das Gameplay – in Form von Rätsel-Knacken – sind subtiler; das Thema selbst dagegen ist „reichlich bekannt". Jeder soll für sich entscheiden. Deshalb hier die ersten Screens, die vom Amiga ge-shotted wurden. ASM berichtet von NINJA THREE (3 oder III ?) in einer der folgenden Ausgaben.

MANFRED KLEIMANN



Promotion auf neuen Wegen

Wer als Neueinsteiger in einem Wirtschaftszweig anfängt, eine Firma gründet, mit Elan und unbedingtem Erfolgswillen sich an die Arbeit macht, benötigt neben diesen Eigenschaften vor allen Dingen eines: eine Idee. Dies ist in der Softwareindustrie selbstverständlich keineswegs anders als in anderen Branchen – wer Erfolg haben will, muß eine Marktnische finden und sie ausfüllen. Und diese Nische haben die Jungs von COMAD gefunden! Das Konzept des Newcomers: Das Computerspiel als massiv genutzter Werbeträger, und das auch noch gratis! Das erste Spiel: Ein Öko-Game für das Umweltbundesamt!

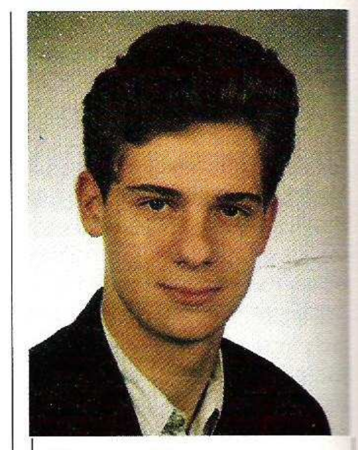
Wir waren überrascht und sogleich interessiert, als wir die ersten Informationen zu COMAD (COMputer ADvertisement) bekamen. Was hatten sich die denn bloß dabei gedacht? Computerspiele zu produzieren, ist ja an sich in Ordnung, aber wie soll man bloß Geld damit verdienen, wenn die Games als Public Domain auf den Markt kommen? Also quasi umsonst und frei kopierbar? Des Rätsels Lösung: Man biete einem großen Unternehmen (egal, welche Branche) ein Konzept eines Computerspiels an, das die Ziele dieses Unternehmens und die Wünsche der Kunden spielerisch widerspiegelt. Will heißen: Die Zielgruppe eines Produktes (oder einer Dienstleistung) soll durch das Spiel dazu gebracht werden, die entsprechenden Konsumwünsche bei eben diesem Unternehmen zu befriedigen. Klingt doch einleuchtend, oder?

In kleineren Ansätzen wurde dieses Konzept schon in der Vergangenheit angewendet. Man denke nur an OCEANS DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE! Wenn Ihr da in den Laufdisziplinen nicht die richtigen, dreistreifigen Schuhe anhattet und vorher Power mit einem Softdrink getankt habt, waren Bestzeiten nicht erreichbar. Aber das kann man alles noch besser machen!

Die Idee für diesen etwas anderen Werbefeldzug hatten die beiden Firmengründer THORSTEN RAUSER und FRIEDRICH PETRY. Rauser, Jahrgang '72, hat bereits seit geraumer Zeit Programmiererfahrung, war bislang aber erfolgreicher mit dem Verkauf von 3 1/2-Zoll-Disketten. Schon 1989 kam ihm in den Sinn, mit einer neuen Form von Promotion eine Firma zu gründen. Realisiert wurde das Konzept dann endlich im Dezember 1990 mit seinem Freund Friedrich Petry.

Der erste Erfolg ließ nicht lange auf sich warten: Das erste Spiel der Company ist eine prestigeträchtige Arbeit für den Staat, genauer: für das Umweltbundesamt. Das Spiel, dessen Name noch noch nicht feststeht, wird zunächst für den Amiga erscheinen und soll dem Spieler eine umweltbewußtere Handlungsweise nahebringen. Es gilt dabei, als Erbe einer Villa dieses Haus nach dem letzten Willen des verstorbenen Verwandten unter umweltfreundlichen Gesichtspunkten so umzugestalten, damit auch das restliche Erbe (die dicke Kohle natürlich!) abgesahnt werden kann. Dabei muß zwischen verschiedenen Orten gewechselt werden, um Einkäufe zu tätigen, Personen und Behörden aufzusuchen und um die Gunst eines hübschen Mädels zu gewinnen. Knifflige Rätsel und verzwickte Aufgaben sollen weiterhin dazu beitragen, das Spiel abwechslungsreich und spannend zu gestalten.

Leider liegen bislang keine weiteren Details zum Öko-Spiel vor, um eine Empfehlung auszusprechen. Aber was kann man bei einem Spiel schon falsch machen, das mit geringem finanziellen Aufwand über die PD-Händler zu beziehen ist? ASM wird Euch das fertige Produkt in jedem Fall nochmals unter die Nase reiben, schließlich dient das Ganze ja auch einer guten Sache.

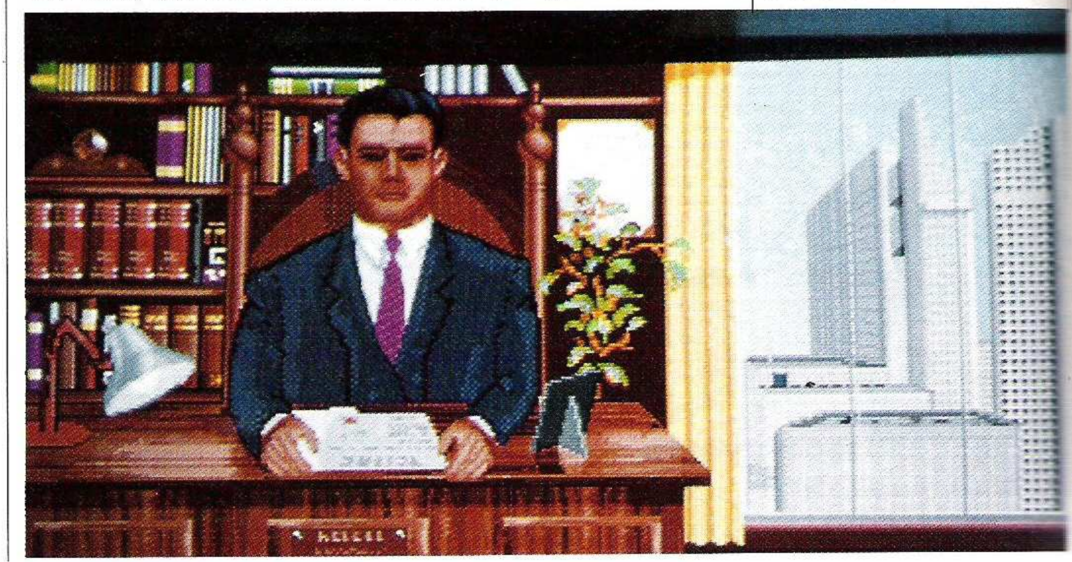


Thorsten Rauser

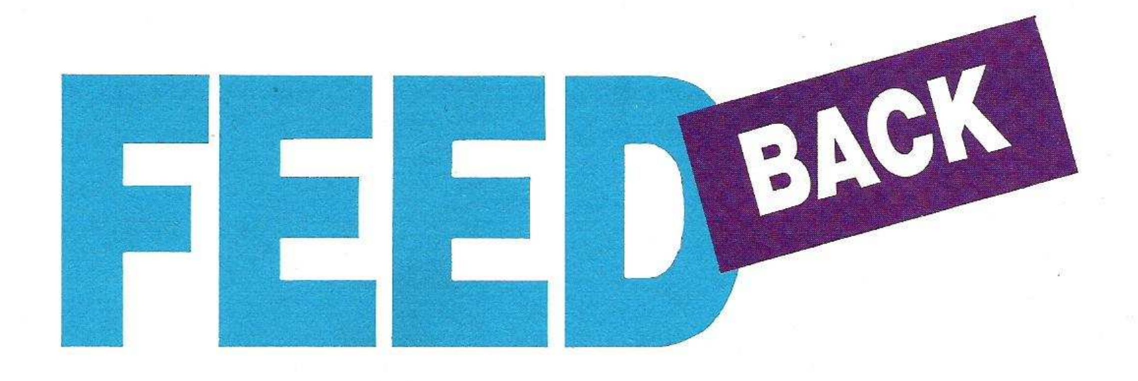
Die beiden Newcomer haben im übrigen schon eine Menge Ideen für weitere Spiele. In der Planung, aber noch ohne Auftraggeber, ist ein Spiel für eine Luftfahrtgesellschaft, die an Action und Dramatik jeden Airportfilm in den Schatten stellen könnte. Und auch die Bundespost ist im Visier von Comad: Warum soll eine Postmaus nicht im besten Jump-and-Run-Stil Zinszeichen vom Girokonto einsammeln können? Wir sind mal gespannt, was aus diesen Spielideen wird!

MICHAEL SUCK

Das Öko-Game







Briefe an die Redaktion

Was dem einen recht, ist des anderen Bier. . . .



Nicht nur, daß dieser Typ mit den schwarzen Klamotten, dessen Gesicht zu zieren meine eigentliche Aufgabe ist, sich diesmal um sein Foto drückt und mich hier sitzen läßt – er nannte es schlicht dynamische Arbeitsteilung. Nein. Auch die werte Leserschaft schenkt sich mal wieder wenig. Nach all' den überstandenen Kontroversen über Sinnliches und Übersinnliches, Kopieren oder nicht, na, und das ganze Zeug, was uns so durch die Köpfe geisterte, geht's diesmal stark in Richtung der Golfkriegs-Problematik und kleinerer Streitigkeiten innerhalb der Leserschaft. Soviel zu dem, was auf den nächsten Seiten geschehen wird. In der ASM wird sich aber auch hier und da was ändern. So z.B. wird man ab der nächsten Ausgabe eine wundersame Neuerung in der Heftmitte entdecken können. Na gut, zwei – nur um genau zu sein, aber wir wollen keine Haare spalten, vor allem nicht die von dem Typen mit den schwarzen Klamotten, die sehen so oder so schon schlimm genug aus, und überhaupt, wenn Ihr den man ungekämmt sehen würdet. Da wirft sich doch automatisch die Frage auf: An welche Adresse muß ich schreiben, damit ich eine Chance habe, meine Zeilen hier zu finden? Ganz einfach, die kann ich nämlich schon auswendig: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und tschüs (wird nämlich nicht mit 'ß' geschrieben!)!

Hallo, Leute! Bevor es richtig losgeht, möchten wir Euch die Ergebnisse der Jahresumfrage für 1990 bekanntgeben. Auf geht's:

Bestes Programm des Jahres (allgemein)
1 Wing Commander
2 PowerMonger
3 Sim City
4 Kick Off II
5 Railroad Tycoon

Schlechtestes Action-Programm 1990
1 Legend of the Lost
2 North Sea Inferno
3 Dino Wars
4 Gremlins
5 Teenage-Mutant H.T.

Schlechtestes Adventure 1990
1 Das Stundenglas
2 Loom
3 Astate
4 Geisha
5 Codename: Iceman

Schlechtestes Sportprogramm 1990
1 Pro Soccer 2190
2 Italia '90
3 Kick Off II (C-64)
4 Manchester United
5 Bodo Illgner's Soccer

Bestes Action-Programm 1990
1 Turrican
2 Wings of Death
3 Wing Commander
4 Rick Dangerous II
5 Rainbow Islands

Bestes Adventure 1990
1 Monkey Island
2 Indiana Jones III
3 Operation Stealth
4 Larry III
5 Loom

Bestes Sportprogramm 1990
1 Kick Off II
2 TV Sports Basketball
3 PGA Tour Golf
4 Indy 500
5 M.U.D.S

Bestes Strategie-/Simulations-Spiel
1 PowerMonger
2 Sim City
3 Silent Service II
4 Railroad Tycoon
5 Transworld

Schlechtestes Strategie-/ Simulations-Spiel

1 Harpoon
2 Fighter Bomber
3 USS. John Young
4 Das Haus
5 Das Magazin

Bestes Software-Haus 1990

1 Electronic Arts
2 MicroProse
3 Lucasfilm Games
4 Sierra On-Line
5 Rainbow Arts

Schlechtestes Software-Haus 1990

1 Magic Bytes
2 Impressions
3 Starbyte
4 Ocean
5 U.S. Gold

Firma mit dem besten Service?

1 Joysoft
2 Wial
3 Bomico
4 Softshop (Duisburg)
5 Funtastic

Bester Computer-Typ 1990

1 Amiga
2 PC
3 ST
4 C-64
4 Super Famicom

Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

1 Kick Off II (C-64)
2 Invest
3 Dragon's Lair
4 Geisha
5 Dino Wars

„Die gelbe Gefahr"

Da Uli so freundlich darum gebeten hat, ihm die Ankunft der Abo-ASMs mitzuteilen, möchte ich das hiermit tun. Der offizielle Erscheinungstermin für die Ausgabe 2/91 war der 25.01.. In der Bahnhofsbuchhandlung ist sie meist schon vorher erhältlich.

Ich habe meine Abo-ASM am 8. 2. erhalten, also genau zwei Wochen zu spät. Ist das neuer Rekord oder liege ich damit im Durchschnitt?

Das ist aber noch nicht alles. Abgestempelt wurde sie am 21.01 in Eschwege. Die Odyssee meiner ASM durch deutsche Postämter dauerte also 18 Tage. Mein Wohnort liegt von Eschwege schätzungsweise 220 Kilometer entfernt. Bei 18 Tagen hatte die Post 432 Stunden Zeit. Das mache eine durchschnittliche Berförderungszeit von ca. 0,51 km/h. Die nächste ASM hole ich mir persönlich bei Euch ab – zu Fuß. Ist die Anzahl Eurer Abonnenten in den letzten Monaten zurückgegangen? Mich seid Ihr jedenfalls los, wenn sich nichts ändert. Und daß sich nichts ändert, dafür sorgt bestimmt unsere Post. Die behandeln Drucksachen wie Drecksachen. Vielleicht beeilen sich die Postbeamten (die Träger der Nation – einer träger als der andere) etwas, wenn Ihr auf den Umschlag 'Inhalt radioaktiv verseucht', 'Briefbombe detoniert am 22.02.1991' o. Ä. schreibt.

Außerdem solltet Ihr anstelle der DM 2,40 ca. 5 Mark auf den Umschlag pappen. Irgendwie muß die Post die Kosten für die Lagerung reinbekommen.

Idefix

(Anm. d. Red.: Na, da sind wir ja zumindest schon mal beruhigt, daß die Hefte pünktlich bei uns rausgehen. Wenn die Post nun auch noch mitzieht (denn es wird immer besser!), habt Ihr die Hefte demnächst spätestens am Erscheinungstag.)

„Angeregte Stellungnahme"

Angeregt durch das Thema „Lamer + Loser" möchte ich hier kurz dazu Stellung nehmen.

Alles begann ganz normal. Vor ein paar Jahren Amiga gekauft, von einem Freund die ersten Games kopiert, Tauschpartner gesucht, in eine Cracker-Gruppe eingestiegen. Ich war da, wo die meisten Freaks hin wollen. Ich war ganz oben, ich war der Topmann der Topgruppe. Aber ich hatte verloren und war ein Sklave des Computers geworden.

Swappen wie verrückt, Szenenmagazin erstellen, Demos programmieren, Compactings machen, auf Copy-Parties rennen, immer mit dem Versuch, der Schnellste zu sein, der Beste, die Nr. 1. Irgendwann einmal merkte ich, daß keine Zeit zum Spielen der vielen Games blieb und daß ich im Monat soviel Geld für Porto ausgab, daß ich mir davon locker 5 Originale hätte kaufen können. Ich fing an, die sogenannten Lamer zu beneiden. Für sie war jedes Game neu, für sie war jedes Game entdeckenswert.
Dann wurden Modems angeschafft, Boards in Amerika installiert, und man war so berühmt, daß niemand wissen durfte, wer dahintersteckt. Nichts mehr fürs Selbstwertgefühl. Schließlich stieg ich aus und begann, mir Originale zu kaufen, zum Teil gebraucht, zum Teil neu. Kurz darauf fing ich an, Games zu programmieren und habe nun meinen ersten Vertrag in der Tasche. Die Polizei war inzwischen auch da, und der klägliche Rest Raubkopien ist nun auch fort. Jetzt erst fühle ich mich wirklich befreit, es ist vorbei. Von dem eingesparten Geld habe ich mir zusätzlich ein Megadrive, eine PC-Engine und eine Unmenge Gemes gekauft.
Was ich damit sagen will. Ich bin nun ein „Lamer" oder „Loser", und ich fühle mich sauwohl dabei. Endlich wieder Zeit zum Spielen.
An A-Man persönlich: Ich habe noch sehr gute Kontakte zu allen guten Gruppen, von Dir aber habe ich noch nie gehört. Ich frage mich, ob nicht Du der Lamer bist, bei dem Versuch, Dich größer und wichtiger zu machen als Du bist. Ich war da, wo Du nie hinkommst.

Raven

(Anm. d. Red.: Vielleicht sollten sich einige der 'coolen, großen' Groups über den Inhalt dieses Briefes ihre Gedanken machen. 'Raven' dürfte einer der wenigen sein, die ihr Lehrgeld an die Szene gezahlt haben.)

„Preis-Beweis"

Ich möchte mal eben was klären, denn alle versuchen, den Softwarefirmen die Schuld an den









Dieses wunderbare „Gemälde“ schickte uns Charles Bals. Danke, ey!

hohen Preisen in die Schuhe zu schieben. Ich bin selbst Grafiker und spreche da aus Erfahrung wenn ich sage, daß die Hauptschuld bei den Vertriebsfirmen wie Bomico und United Software *(Rushware ist der dritte reine Großvertrieb, um sie komplett zu machen. - Red.)* liegt.
Ein kurzes Beispiel: Nach ca. 1/2 Jahr (Vollzeitjob) ist ein normales Amiga-Game fertig. Die Herstellerfirma beteiligt den Programmierer mit ein bis drei Mark pro verkauftem Exemplar, der Programmierer beteiligt den Grafiker mit 20%, der Musiker wird pauschal, einmalig bezahlt. Die Herstellung eines „normalen“ Games kostet ca. 6-8 Mark (1 Diskette, SW-Anleitung, nette Kartonverpackung). Der Preis wird dann mit 65 Mark angesetzt.
Und jetzt kommt's: Die Vertriebsfirmen (wie oben) verlangen zwischen 40-60% Händlerrabatt, Großhandelsketten (Allkauf und Konsorten) sogar 70%. Bei der heutigen Raubkopiererszene kann man mit viel Glück in Deutschland 5000 Exemplare an den Mann bringen, spätestens dann ist die Kopie so rundgegangen, daß jeder Lamer eine Kopie hat. Bekommen sie den Rabatt nicht in voller Höhe, schlagen sie den fehlenden Rest obendrauf. In Frankreich ist der ST noch der Boss, in England der C-64. Wenn man viel Glück hat verkauft man 10 000 Stück, das sind dann max. 30 000 für den Programmierer und 6000 für den Grafiker. Und hier sieht man wohl, daß die Spiele nicht wegen hoher Programmiererforderungen so teuer sind. Wenn die Vertriebsfirmen mal vernünftig kalkulieren würden, könnte ein gutes Spiel für 30-45 Mark angeboten werden. Ein guter Programmierer ist 5000 Mark im Monat wert, doch welcher Grafiker ar-







beitet für einen lächerlichen Tausender im Monat (Fulltime) gerne an einem Game? Ich denke nicht, daß die Hersteller die Schuld an der momentanen Lage haben, eher die Vertriebsfirmen, vielleicht will Bomico eine Stellungnahme machen.

99

(Anm. d. Red.: Inwiefern die Zahlen – es gibt auch hier sicher Schwankungen – vollkommen korrekt sind, wissen auch wir nicht genau. Wenn sie aber in eine korrekte Richtung gehen, sollten sich einige Leute ernsthafte Gedanken darum machen.)

„Macht's Spaß?"

Normalerweise lese ich Eure gute Zeitschrift nicht. Aber als ich bei einem Freund in der ASM blätterte, fiel mir im Feedback die Diskussion über Loser und Lamer auf. Dazu möchte ich mich gern mal äußern.

Ich selbst bin zur Zeit noch Swapper in einer bekannten Amiga-Gruppe. Und ich merke immer wieder, wie wenig Freundschaft es doch in der Scene gibt. Man muß immer den neuesten Stuff verschicken, und dafür bekommt man dann als Gegenleistung den neuesten vom Kontakt (In der Scene spricht man nur von Kontakten, nicht von Freunden). Oft ist das dann zwar sehr neu, aber im Grunde Schund. Selten kommt mal ein Game, was echt abgefahren ist. Ist das Fun? Ich finde nicht! Ich werde aus dieser Scene aussteigen und rate jedem davon ab mit dem Gedanken zu spielen, ein super cooler Swapper zu werden. Ich selbst werde mir Freunde suchen, mit denen ich freundschaftlich alte, aber gute Sachen tauschen kann. Das wird dann mit Listen passieren, was ja in der Scene so verrufen ist.

Da ich hier die ganze Zeit von Raubkopien rede, möchte ich zu diesem Thema auch noch was sagen. Ich selbst habe kein einziges Original, weil ich mir das als Schüler nicht leisten konnte. Das wird sich ändern, denn das Geld, was ich sonst durch übermäßiges Swappen (Porto) verfeuert habe, werde ich in Originalen anlegen. Dennoch werde ich das Raubkopieren nicht einstellen, weil man braucht ja auch Abwechslung, was bei derartigen Softwarepreisen sonst nicht drin wäre.

(...) Ich wette, es gibt mehrere tausend Computeruser, die sich regelmäßig ein Original kaufen würden, wenn die Preise um 60% fallen würden. Die Menge der Raubkopierer würde sich bestimmt um 70% verringern, denn die Entscheidung zwischen Gesetz und Kriminalität bekommt andere Perspektiven.

ein neuer ASM-Leser

„Anm. d. Red."

Da ich sehr gern Euer Feedback lese möchte ich auch mal eine Anm. d. Red. zu den Leserbriefen des letzten Feedbacks *(ASM 2/91)* machen.

Zu Dietmar: Der Brief ist genauso unwichtig wie der Name.
Zu M.W.: Wieder ein Versuch ein neues Thema in's Feedback zu bekommen, war aber auch nichts.
Zu Ventilator: Yeah, Recht hat der Mann, das sollte sich A-Man mal durchlesen.
Zu Sven: Stimmt, auch ich hab diese verdammte Lösung gesucht.
Zu Christian: Siehe Ventilator
Zu Mille: Das ist einer der Typen, die Ventilator beschrieben hat. Sollte mal öfters die Konvertierungen lesen und bedenken, daß der ST eben keinen Amiga-Sound produzieren kann.
Zu Heidi: Schön, daß mal ein Mädchen ins Feedback kommt, aber sonst genau wie Dietmar.
Zu Dr. Tod: Dein Versuch war ja ganz nett, aber sonst: Vergiß es.
Zum Ex-Scener: Gut gemacht (Aus Erfahrung gut)
Zu Johnny: Oh Gott. Da trink ich lieber nen Gleichnamigen.
Zu Wolfram: Schon wieder so ein Seitenfüller.
Zu Th. N.: Zu ihm sag ich lieber nichts, sonst schickt er auch mir so einen Brief.
Zu D.H., B. Boys: Häh?????
Zu Rüdiger: Denkt mal über seinen Brief nach. SUPER
So, ich wette, daß jetzt alle Leute zufrieden sind, die schon immer mal eine Meinung zu ihrem Brief haben wollten.

Ansonsten verbleibe ich Euer:

THE THE

(Anm. d. Red.: 'Anm. d. Red.'s macht nur d. Red.! Klar? Also wars höchstens eine 'Anm. e. Les.'. Ansonsten soll es mir recht sein.)

„Anm. e. Les."

(...)

Uuuuaaaah! Das Cover (Cover?) der ASM 2/91 reiht sich nahtlos in die Reihe 2/89, 7/89, 9/89 ein. Ist ja schröcklich. Dabei kann Mr. Bromley sooo gute Covers zeichnen (19/89, 4/90, 9/90)!!!

2. Zum neuen Thema von Dr Tod: Auch ich bin begeisterter Railroad Tycoon-, Ultima 6 etc.-Spieler, aber ich wage auch gern mal ein Nemesis (Game Boy) oder Z-Out auf dem Amiga eines Freundes... Man muß nicht blöd sein, es ist nur ein idealer Frustabbauer (hähä). Andere Leute werfen halt Dartpfeile auf das Foto ihre Bosses. (Nichwahr, Manni??!)

3. He! Wo ist denn die Scheiblette, sprich Flop 5 geblieben??? Bitte, bin ich blind, oder was? Nichts gegen die (stark) verbesserte ASM, aber diese Rationalisierung schmerzt!

(...)

The Famous PC Blaster

(Anm. d. Red.: 1. Laß' Dich überraschen...
2. Darts machen mit dem richtigen Motiv riesig Spaß, aber derzeit befasse ich mich mit SMB 4 und Gradius III auf dem Super Famicom.
3. Ist doch da! Was hast Du denn (hehehe, hüstel)?)

„Hilfe für Gerlinde Krüger"

Ich möchte mich mit diesem Brief an Gerlinde Krüger wenden. Sie sucht in ihrem Leserbrief (erschien in der ASM 01/91) vergeblich das PC-Spiel „Boulder Dash".

Hier die Antwort: Das Spiel gibt's bei Neckermann für ca ca. 20-30 DM (bei den Low-Cost-Games). Es wird von der Firma „First Star Software Inc." vermarktet. Wie im Leserbrief erwähnt, gibt es noch eine abgewandelte Form von „Boulder Dash", nämlich „Rockford". Das Spielprinzip ist dasselbe. Auch von der Grafik her gesehen kann man kaum Unterschiede erkennen.

Abschließend (Was? Schon zu Ende?) möchte ich mich noch zu Eurer ASM äußern: Ich finde sie einfach super und verstehe die Leute nicht, die dauernd an ihr rumnörgeln.

Ich hoffe, Ihr könnt mit diesem Brief etwas anfangen!!!

(...)

Dr. Tomato

„Im Software-Nirwana"

(...)

Neues Thema: Raubkopien (folgendes beruht auf Tatsachen). Als ich eines schönen (!) Tages wieder einmal die Computerabteilung des Kaufhauses ... (beep!) in ... (nochmal beep!!!) begutachtete, belauschte ich zufällig (!) das Gespräch einiger der dort Angestellten. Einer jener Besagten ging zu einem Regal und entdeckte dort das Spiel Codename: Iceman (Hersteller: Sierra), das er aus dem Regal nahm und sofort die Plastikfolie herunterriß (ein Umweltschützer?). Meine Vermutung war falsch, denn danach öffnete er den Deckel des Spiels und nahm die Disketten + Inhalt heraus. Mit dem Ausruf: „Wow, das ist toll!" schob er die Originaldisk in seine Floppy und kramte ein paar leere Disketten hervor. Kurze Zeit später war das Game kopiert. Was sollen wir daraus lernen? – Werde Angestellter in einer Softwareabteilung und Du mußt Dir nie wieder Originale kaufen, so einfach geht das (!).

(...)

Red Fire!

(Anm. d. Red.: Na, die sollen sich mal bloß nicht von ihrem Abteilungsleiter dabei erwischen lassen; zumindest insofern jener kapiert, was da getrieben wird.)

„Golfkrieg auf dem Bildschirm"

Als ich am 29.1.91 das Politmagazin „Explosiv" (RTL) sah, dachte ich, mich trifft der Schlag. Haben die ach so klugen Fernsehfuzzies endlich die bösen Videospiele entdeckt, um ihren meist unqualifizierten Kommentar über diese in bezug auf den Golfkrieg unter Beweis zu stellen. Prächtig, prächtig !!!

Ist doch immer nur von Videospielen die Rede, daß aber die Realität bei Computerspielen um ein Vielfaches größer ist, erwähnt dort keiner. Vermutlich kennt man in der Redaktion nicht den Unterschied zwischen Video- und Computerspielen. Höre ich da nicht die typische Meinung (alles-ein-Brei).



Von dem abgesehen, waren die dort gezeigten Automaten nach meinen Kenntnissen alle älteren Datums und somit schon lange vor der Golfkrise auf dem Markt. Von Adaption des Krieges auf Video – geschweige denn Computerspiele kann also nicht die Rede sein.
Die Softwarebranche mag ja schnell sein, aber einen Krieg vorauszusehen dürfte auch für sie gewisse Schwierigkeiten bereiten. Oder? Die Argumentation, daß der Krieg wie ein Videospiel abläuft ist, wohl total absurd. Man sieht, zwar die Aufnahmen, wie ein Angriff aus der Sicht des Piloten oder der Rakete aussieht, und diese mögen ja auch in entferntester Weise an diese Spiele erinnern; doch ich habe noch in keinem Spiel Geiseln, die unter Drogen irgend einen Stuß, den man ihnen eingebleut hat, sagen, und diese zur Schau gestellt gesehen, ja selbst Ölteppiche zu legen und damit ein fast ganzes Meer auszurotten ist mir in diesem Bereich fremd.
Wenn es so etwas jemals in einem Spiel geben wird, sollte man die Verantwortlichen sofort zur Rechenschaft ziehen und ihnen 10 Jahre Wiederaufbauarbeiten im Irak verabreichen, (und da gibt es eine Menge zu tun, das kann man ja sehen) damit sie sich das nächste Spielprojekt etwas genauer überlegen werden (wetten, das hilft?).
Die Aussage eines Mannes, „Man solle diese Kriegsführer vor ein Videospiel setzen und sie dort austoben lassen", halte ich für die beste Idee seit langem. Obwohl ich bezweifle, daß diese Personen den nötigen Verstand mitbringen. Aber so wäre es möglich, vielen unschuldigen Menschen den sinnlosen Tod zu ersparen. Und das wär doch schon was, oder?
Nun hoffe ich, daß derartige Fehlkenntnisse bzw. Recherchen im Fernsehen die Ausnahme sind, daß es bald eine vernünftige Computersendung für Freaks gibt, daß die Leser endlich einen sinnvollen Gesprächsstoff haben (...) und daß dieser stupide Krieg bald ein Ende finden wird.
(...)

Matthias Heß

(Anm. d. Red.: Deine letzten Worte in Gottes (oder wessen auch immer) Gehörgang.)

„Mistige Briefe"

Jetzt muß ich mal etwas zu der ASM sagen. Ist jetzt keine Kritik an der Red., sondern an den Leuten, die zum Feedback schreiben. Ich glaube, manche Leute schreiben nur, damit sie ihren Freunden zeigen können, daß sie in der Zeitung stehen. Also mal ehrlich, müssen Leute wie der sogenannte „Dr. Tod" aus der ASM 2/91 so einen Mist schreiben? Ich meine ist ja toll, daß er keine Ballerspiele mag, aber das kann man doch wohl auch zu Hause diskutieren, und das muß man nicht der halben Welt mitteilen, oder??? Wenn man etwas Neues in das Feedback bringen will, sollte man sich vorher auch überlegen, ob das, was man schreibt auch für voll genommen wird. Ich kann mir über so einen Text nur ein müdes Schmunzeln abverlangen. Die Anmerkung der Red. hat den Nagel wohl voll auf den Kopf getroffen. Ich glaube auch, Mr. Tod ist ein bißchen vom Teppich abgehoben. Ich stehe zwar auch mehr auf Adventures, aber manche „Ballerspiele" haben auch das gewisse Etwas.
Also Leute, bevor Ihr das nächste Mal zum Griffel greift, überlegt Euch genau, ob das, was Ihr zu Papier bringt auch'n Sinn hat, oder ob Ihr Euern Namen in der ASM lesen wollt. Ich finde, daß man das Feedback auch sinnvoll nutzen kann.
(...)

T.D.K.

(Anm. d. Red.: Was aber niemanden davon abhalten soll, seine Meinung zu Papier zu bringen!)

„Ahnungslos"

(...)
Ich kann übrigens nur alle halbwegs vernünftigen User warnen, ihre Software nicht in Kaufhäusern zu erwerben. Entweder darf man sich seine Nase an Glasvitrinen plattdrücken oder handelt sich sonstigen Ärger ein.
A propos: Als ich im selbem Kaufhaus auf einem C64 das simple Programm PRINT „Hier gibts Raubkopien!!!!!" plus einer Endlosschlaufe schrieb und startete, kam nach kurzer Zeit der Verkäufer angewackelt und schaltete nach angewerfolglosen Unterbrechungsversuchen den Monitor aus (!!!), da er offensichtlich von Computern keine Ahnung hatte. Und so was darf

da frei herumlaufen (will meinen: frei verkaufen). Die Raubkopien, die wir dort fanden, hatte aber sicher kein böser User dort deponiert, da sie, nachdem ich sie dem vor sich hin dösenden Kassierer auf den Verkaufstisch klatschte, sich ein paar Tage später wieder neben dem Amiga befanden.

Rotkäppchen

(Anm. d. Red.: Dazu fällt mir auch nichts weiter ein. Wenn die dort halt so blöde sind und ihre Kopien rumliegen lassen...)

„Jedem das Seine"

Nachdem wir vor nicht allzu langer Zeit den Okkultismus abgehakt, Mannis Aussehen ignoriert und das Thema als unwichtig deklariert und Deinen Schnupfen mit viel, viel Mitleid (Ohhh) zur Kenntnis genommen haben, mußte ich feststellen, daß in Eurer Zeitschrift immer öfter diverse Dialoge erscheinen, in denen die einen den anderen oder auch die anderen angreifen (=» sprachlich angreift), beschimpft, für blöde hält! Das Ganze geht dann über Eure Zeitschrift (dies nennt man dann ein Medium).

- Krieg zwischen Lamer und Super-Mega-Cracker: ein Tip von mir:

Wir mieten uns 'ne Halle und veranstalten dort eine riesige Prügelei zwischen A-Man und „Ventilator of No Name Crew", um nur ein Beispiel zu nennen. Oder man trifft sich zu irgendeinem Fußballspiel, wo „Randale, Prügeleien, etc." sowieso nicht mehr auffallen und haut sich dort solange aufs Maul bis Ihr alle merkt, daß die ganze Scheiße im Grunde so hirnlos ist.

Also, um des Computers Willen, hört, was ich zu sagen habe:

An alle Lamer & Loser"; Dumme und eingebildete Leute muß man doch ignorieren. Denn wer sich angesprochen fühlt, der ist selbst schuld. Es soll Menschen geben, die sich einen Computer kaufen, um einfach zu spielen oder um dran arbeiten zu wollen; wie er das anstellt, soll doch jedem selbst überlassen sein!!

An alle sogenannten „Cracker": Ich bin sicher, daß einige von „Euch" völlig o.k. sind, aber Ihr müßt zugeben, daß unter Euch auch schwarze Schafe sind, die Euren guten (User-freundlichen) Ruf, den Ihr früher hattet, versauen. Ansonsten hat „Rüdiger" aus ASM 2/91 schon alles gesagt!!

An alle die sich nicht angesprochen fühlen: „Weiter So"!
In diesem Sinne... FAIR PLAY, damit wir uns auch morgen guten Gewissens in die Frxxxx hauen können.
(...) **N.C. TOMCAT**

(Anm. d. Red.: Schwarze Schafe, dies zur Ergänzung, gibt's überall, nicht nur in der Computer-Szene.)

„CD-ROM für PCs?"

In Ihrem Heft Nr.2/91 wird das Spiel Kings Quest V (PC) getestet. Ich zitiere: „für Besitzer eines CD-ROMs, Sprachausgabe."
Jetzt habe ich einige Händler gefragt wg. dieses Gerätes, aber keiner kennt es.

Ist es möglich, daß Sie dieses Gerät aus dem Ausland haben? Für Antwort wäre ich dankbar.

C. Moschetto

(Anm. d. Red.: CD-ROM ist u.a. bei Löhrl-Thiel und Herrmannsdörfer, Nürnberger Str. 105 in 8520 Erlangen, Tel: 0 91 31 - 30 41 11, erhältlich. Ab 1070 Mark, je nach Ausführung, kannst Du zuschlagen...)

„Punktebewertung"

Ich will Euch einen tollen Vorschlag machen, und zwar zum Thema „Punktebewertung in ASM". Ich finde, daß manche Spiele einfach zu schwer sind. Viele Spiele zeigen sich nicht als sozial, man kann sie gar nicht schaffen. Deswegen bitte ich Euch, demnächst nicht nur Grafik, Sound und sonstige Sachen, sondern auch die Sozialität eines Spieles zu bewerten. Ich habe mir letztens das Spiel „Super Off Road" gekauft. Es macht einen ganz guten Eindruck. Aber wenn man es sich einmal von der anderen Seite ansieht, zeigt sich das Spiel als unfair. Die anderen Autos überholen einen ja andauernd! Weil ich sehr viel mit der Schule zu tun habe, habe ich dazu noch sehr wenig Zeit, das Spiel ein bißchen zu üben. Deswegen bitte ich Euch, im Namen von Boris Becker, das ein wenig zu berücksichtigen. Ich hoffe, Ihr habt jetzt ein bißchen Mitgefühl mit mir, und verzeiht mir die kleinen Rechtschreibfehler, die ich bestimmt gemacht habe. (...)

Stephan Bauer

(Anm. d. Red.: Normalerweise ist es bei jedem Spiel so, daß man einfache und nicht ganz so einfache Levels hat. Die einfacheren Levels sind meist die ersten im Spiel, die schwierigeren kommen dann später. Mit 'Super Off Road' habe ich z.B. in den ersten Levels so gut wie keine Probleme – ist aber auch Übungssache. Machen wir's einfach so: Wenn ein allgemeiner Konsens darüber besteht, daß wir auch den Schwierigkeitsgrad eines Spieles gesondert erwähnen sollten, werden wir dies tun. Um Zuschriften wird gebeten!)

„Ganz und gar nicht neu"

Ich beziehe mich in meinem Brief auf den Test des PC-Spiels „Stellar 7" aus ASM 2/91, Seite 110. Dort schreibt Dirk Fuchser in seinem Artikel „Im Rausch der Farben": „Eine neue, aber keinesfalls originelle Story, die sich die Jungs von DYNAMIX für ihr neuestes Produkt Stellar 7, haben einfallen lassen." Das machte mich als alten 64er-User stutzig. Und siehe da, als ich auf der Kompilation „U.S. Gold – Arcade Hall of Fame" nachsah, entdeckte ich Stellar 7 zusammen mit Spielen wie Tapper, Dropzone und Aztec Challenge. Das Spiel stammt sage und schreibe aus dem Jahr 1983, Programmierer war seinerzeit Damon Slye von Dynamic (Penguin Software). Es handelt sich bei Stellar 7 um den Vorgänger von Arcticfox (ebenfalls Dynamix). Dies beweist, daß Fuchs(er) Dirk keineswegs ein alter Hase ist (nichts Persönliches). Obwohl Euer Magazin erst seit '86 existiert, war dies ein Fehler, den ich nicht so im Raum stehen lassen konnte. Das Spiel ist selbstverständlich technisch und grafisch nicht so qualitativ wie die 90er-Version, aber spielerisch – bedenkt man das Alter – gleichwertig. „Stellar 7/PC" ist also nur eine aufgepeppte Version – bevor noch jemand auf die Idee kommt, das Original als „abgespeckte Konvertierung" darzustellen. Es wäre nicht schlecht, wenn Ihr diesen Brief abdruckt, damit einerseits der Rest der Leserschaft die Möglichkeit zur korrekten Information bekommt, andererseits seien damit alle 8-bit-Fans ermuntert, die mit mir der Meinung sind, daß der C 64 noch lange nicht zu Grabe getragen ist (obwohl ein „Blick zurück mit Wehmut" wohl doch angebracht ist).

Thorsten

(Anm. d. Red.: Ok, die Info ist da, aber noch etwas Allgemeines zu dem Thema. Dirk ist nunmal kein alter Computerfuchs, und ich muß zu meiner Schande gestehen, daß auch ich erst sehr spät das Glöckchen, das bei dem Namen 'Stellar 7' irgendwo in meinem Hinterkopf vor sich hin bimmelte, richtig einordnen konnte – und da konnte schon nichts mehr korrigiert werden. Sorry!)

„Inaktuelle ASM"

(...)
Was ich aber weniger gut finde, ist, daß ihr in letzter Zeit die Softwareberichte so spät rausbringt. Das Spiel ist schon lange im Laden und von Euch immer noch nicht getestet worden. Ich kann da auch Beispiele nennen.
(...)
Trotzdem, ich habe Euch verziehen. Es ist aber noch zu bemängeln, daß einige Eurer Inserenten, ich meine die Softwarevertriebsfirmen, Spiele für einige Systeme vertreiben, die es auf diesem System gar nicht zu geben scheint. Beispiel: DIE HARD gab es bisher nur auf dem PC und C-64, aber einige Firmen, wie FCKW *(xxx indi.)*, bieten das Spiel schon seit langem auf dem Atari ST und Amiga an. Gibt es das Spiel auf diesen Systemen? Wenn ja, warum habt Ihr es noch nicht getestet (Konvertierungsseiten)?
In der Februar-Ausgabe habe ich übrigens etwas sehr stark vermißt. Unter den Fotos zu den Spielen standen keine Systembezeichnungen! Also, zu welcher Version gehörten die Secret of Monkey Island-Bilder?

Lars Berger

(Anm. d. Red.: Leider ist es so, daß wir viele Programme erst 'fertig', also mit Packung und Preiskleber drauf bekommen; zu einem Zeitpunkt, an dem es auch bereits zu kaufen ist. Im schlechtesten Fall kann es dann so an die acht (!) Wochen dauern, bis der Review bei Euch ist. Zur Erklärung: Angenommen, ein Programm trifft hier



einen Tag nach Red.-Schluß für eine Ausgabe ein. Bis zum nächstem Red.-Schluß sind's nun noch knapp vier Wochen, um vom Red.-Schluß bis zum Erscheinen des Heftes vergehen nochmal vier Wochen. Wir versuchen zwar tunlichst, solche Fälle zu vermeiden, aber manchmal klappt's eben nicht. Das passiert uns genauso wie allen anderen Zeitschriften dieses Sektors.

Was die Inserenten in ihren Anzeigen verzapfen, ist ihre ureigene Angelegenheit. Eine Sache sei nur gesagt: Es ist rechtlich nicht einwandfrei, Ware, die man noch nicht am Lager hat, ohne einen entsprechenden Vermerk anzubieten, um somit quasi 'Vorbestellungen' einzuheimsen. 'Die Hard' ist nach dem Stand unseres Wissens (vielleicht hat sich's bis zum Erscheinungstermin dieser ASM schon geändert...) nicht für Amiga und ST zu haben.

Die Shots von 'Monkey Island' waren von der PC-Fassung. Die 'Verantwortliche' für diesen kleinen Patzer wurde bereits von mir gerädert, gekreuzigt, gevierteilt, verg... hüstel usw. Wird nicht wieder vorkommen, ok? Normalerweise halten wir's so, daß im Textkopf angemerkt wird, welche(s) System(e) getestet wurden.)

„Schreckliches Cover"

Also nee! Kriegt Ihr überhaupt was von der Außenwelt mit? Habt Ihr schon mal was vom Golf gehört? Es is nu ma Krieg und da habt Ihr ein solch brutales, gewaltverherrlichendes, abgefeimtes, geschmackloses und billiges Cover!!! Schrecklich, so was! Stellt Euch in die Ecke und werdet rot vor Scham! Nur eins war lobenswert, auf der letten Seite ist die Marlboro-Werbung endlich (!!!) verschwunden!
Viele Grüße vom

großen und
schrecklichen Oz

PS: Wenn ich jetzt noch in jeder Ausgabe schreibe, bekomme ich dann eine eigene Rubrik (bitte, bitte, bitte)? Dies ist nämlich schon mein vierter Brief (...)

(Anm. d. Red.: Ja, wissen wir ja, aber das Cover war schon fix und fertig, lange bevor der Krieg angefangen hat. Ihr werdet uns doch nicht etwa mangelnden Geschmack unterstellen...)

„Fehlende Kontroversität/geplatzter Kragen"

Bevor ich Euch mit meinem Hauptanliegen vergewohltätige, wollte ich Euch darauf hinweisen, daß ich in letzter Zeit die Kontroversität, die vorher den Reiz des Feedbacks ausmachte, vermisse. Es haben sich seit einigen Monaten überwiegend flache Themengebiete „eingeschlichen". Es scheint so, als hätten sich Bereiche wie Raubkopien, Gravenreuth etc. langsam ausgereizt. Stattdessen werden Schlagwörter wie Okkultismus einfach so im Raum herumgeschmissen, obwohl man, so meine ich, keine logische Verbindung zwischen Games und „vom Teufel besessenen Spieleprogrammierern" herstellen kann. Man kann den Bogen auch überspannen. So, nun zu meinem Hauptanliegen:

Nachdem ich gestern eine weitere Ausgabe der Sendung EXPLOSIV gesehen hatte und hilflos mit ansehen mußte, wie Videospiele in ihrer Daseinsberechtigung diskriminiert wurden, platzte mir letztendlich der Kragen. Es ging in dem Bericht um einen Vergleich zwischen Golfkrieg & Spielautomaten. Letztere wurden als abstumpfende Regenerierungsmaschinen für agressive Bundesbürger beschrieben. Hierbei fragten Reporter irgendwelche zugekifften (kein Scherz!) Personen (überwiegend Menschen, die dem Regime des Saddam Hussein gegenüber negativ eingestellt sind, - wer ist das nicht? - einen Ägypter, einen Türken, einen Deutschen, der aussah, als sei er gerade von der Arbeit gekommen und sich einen hinter die Binde gegossen hat etc.), was sie tun würden, wenn es ein Computerspiel geben würde, in dem man Bagdad bombardieren müßte (der längste Satz meines Lebens). Natürlich war die übereinstimmende Antwort, daß sie alles kaputtbombardieren und Saddam den Garaus machen würden. Diese Aussagen waren für die Reporter von EXPLOSIV natürlich Grund genug, direkt alle Computer-Spiele als kriegsverherrlichende Subjekte zu verurteilen. Es steht natürlich außer Frage, daß Computerspiele wie Operation Wolf nicht für Kinder zugänglich gemacht werden dürfen, hier erfüllt die BPS eine sinnvolle Aufgabe, obwohl

ich diese Einrichtung als schwachsinnig zu verurteilen wage. Aber in der Spielhalle, die eine Altersbegrenzung als Mittel gegen die Tatsache einsetzt, daß kleine, minderjährige, dumme Jugendliche sich die brutalen Automaten zu Gemüte führen, sollte es meiner Meinung nach jedem Menschen selbst überlassen sein, welche Assoziationen er mit einem Afterburner-Automaten verbindet. Ob Otto Normalverbraucher einen Spielautomaten dazu benutzt, Frust abzubauen oder seinen Aggressionen gegen Irak freien Lauf zu lassen oder ob er einfach nur Spaß dabei empfindet Sprites (!) abzuschießen, ich glaube nicht, daß irgendein Reporter mit hohem Bildungsgrad sich grinsend vor einen Menschen in der Spielhalle stellen sollte, um ihn nach seiner Meinung über den Golfkrieg zu fragen. Wenn wir ehrlich sind, ist das doch nur Sensationssucht von seiten der Medien. Tja, wenn man sonst ausschließlich nur zensierte Filmchen vom Golf auseinandernehmen kann, muß man sich halt neue Themen schaffen, auf denen man dann den Sündenbock abschieben kann! So entstehen auch die Vorurteile innerhalb der Gesellschaft bzw. der Eltern, wenn das Kind vorm Computer sitzt und der Vater mit 'ner Peitsche daneben, um zu kontrollieren, daß ja nichts Verbotenes vor sich geht. In diesem Moment ist mir auch gar nicht klar, was die Journalisten von Explosiv mit ihrem Bericht bezwecken wollen...

So, das war's (endlich)! Meine Meinung zum Thema Raubkopien werde ich jetzt nicht auch noch preisgeben (zu lange).

P.S.: Ist Euch schon mal aufgefallen, daß in oben genannten Fernsehberichten immer nur 2-3 Spiele gezeigt werden, die die Gefährlichkeit des Mediums Computer dokumentieren sollen?

Bsp.: Als die Diskussionen zum Thema Nazi-Software laut wurden, sah man einen Bericht, wo einige Serienshots vom „Anti-Türken-Test“ & „KZ-Manager“ gezeigt wurden. Immer wieder die selben Bilder, 10 Min. lang. Beide „Spiele“ (eher Sch...-Programme) sind übrigens auch schon 4-5 Jahre alt. Ich will damit verdeutlichen, daß nicht jeder Computerbesitzer ein potentieller Antisemit ist, sondern höchstens ein sehr geringer Prozentsatz. Da kann man mal sehen, was die Medien alles hochmanipulieren...

(...)

Speeder/Turtles

(Anm. d. Red.: Leider habe ich den fraglichen Bericht nicht gesehen, da ich kaum vor der Glotze sitze. Insofern habe ich diesem Brief nichts hinzuzufügen.)

„Schwipp schwapp“

Dies ist eine Antwort auf den Brief von „Ventilator of No Name Crew“ (?). Ich bin selbst Swapper einer Group. Wer sagt denn, daß ein Swapper immer nur Games tauscht? Wer sagt denn, daß ein Swapper soviel swappt, daß er nichts anderes mehr am Tag (Nacht) tun kann als kopieren? Man muß ja nicht hunderte von Kontakten haben. Zitat: „Kannst Du Assembler?“ Als Swapper muß man auch nicht coden können. Dies alles hat „Ventilator“ ja gegen A-Man gesagt. Wenn er wirklich Ahnung von der Scene hätte, müßte er wissen, daß A-Man kein Swapper, sondern Musiker ist! Also dann, ich hoffe es gibt eine Reaktion von „Ventilator“?! Bis dann... Übrigens, ich bin legal!!

Extract/Blaze

„Sterbehilfe für Actionspiele“

Häääää??? Also, lieber Uli (wollte schon Manni (Gruß) sagen), den Brief von „Dr. Tod“ (will er etwa Sterbehilfe für Actionspiele bieten?) verstehe ich einfach nicht! Ich habe mich nun schon, das heißt zwei Tage lang, durch den Brief von ihm durchgegraben, habe aber immer noch keine Scheckung von Meinung (ich sprechen dütsch viel gutt).

Ich bin eingefleischter Simulations-Strategiefan, habe aber nichts gegen eine Abwechslung mit „Wings of Fury“ oder „Xenon II“, „IO“, usw. Gelegentlich spiele ich sehr gerne „Kick Off“, letzens bin ich dank Freund Nuels nach zwei Jahren im Diskettenfach für abgeschobene Spiele grabbeln gewesen und habe zum x-ten Male „Microprose Soccer“ mit großer Begeisterung gespielt (Ich lernen german mit arriba)! Dr. Tod meinte da, (ich habe es auf Umgangssprache übersetzt) daß Actionspiele nur was für voll abgewurstete Hirnies sind (ganz brutal gesagt, hoffentlich bleibe ich von der BPSFJS verschont). Da hängt bei mir die Lippe. Bei aller Güte, Ballerspiele können primitiv sein, z.B. „Indiziertes Spiel“. Doch da propagiert er doch für das geniale Kick Off II (...) und macht alle Baller- ich meine Actionspiele nieder wegen ihres immer gleichbleibenden Spielablaufes. Mein God, wie peinlich!! Als wenn der Spielablauf von Fußballspielen ständig wechseln würde! Bei den Ballerspielen geht es zu 90% darum, böse Aliens, Russen (lachhaft), oder Japaner (noch lachhafter) mit Laserwumme oder M-16 MG's niederzubratzen (meint er wohl, ist aber nicht so, nur 70%), aber beim Fußball geht es zu 100% darum, ein rundes Lederkügelchen zwischen zwei Stangen zu kicken! Vielleicht sind ihm Ballerspiele zu brutal (aber „Midnight Resistance“ „geil“ finden, logisch), das ist oft berechtigt, doch vielen Leuten bringt es am meisten Spaß, bei Kick Off II dem Gegner die Knochen durch viele fiese Fouls zu brechen. Vielleicht findet er Ballerspiele durch Trainer zu einfach. Hier ein persönlicher Rat: Kauf Dir 'n Mega Drive und spiel mal „Hellfire“. Das Spiel ist hammerhart, was sag ich, beinhart, und dann versuch' mal, einen Trainer einzubauen. Tja, am A... hängt der Hammer! Geht nämlich nicht, das heißt, wenn Du nicht das ganze Modul auseinandernimmst.

Also, ich hoffe, daß dieses neue Thema schnell abgeschoben wird. Da ist mir das Thema Golfkrieg wichtiger (Allahs Segen läßt nach, der ganze Golf ist durch Qualmwolken verdunkelt, doch zum Glück gibt's Leuchtkondome).

Apropos Kondome, die Anti-Aids Werbung in der ASM find ich toll. Doch könnte man nicht die zehn Microprose Inserate auf eines kürzen, und das Feedback (was verdammt heißt Feedback!) um fünf Seiten erweitern, damit auch Leserbriefkommentatoren wie ich mal reinkommen?

(...)

Ich unterstütze Ulis Aufruf zum Themenwechsel! Dann aber nicht so einen Mist wie der von Dr. Tod!! Dann lieber über Umweltverschmutzung, Computerpornographie, Tina Turner (...) Könntet Ihr eigentlich nicht ein Sonderheft mit den besten Leserbriefen rausbringen? Den von Flippje & Flappje (Ai spihk inglisch whäll) zum Beispiel fand ich mega-geil. Also, man sieht sich in Eschwege (liegt das in Niedersachsen?) zum tödlichen Duell (...)

Euer Limpopo

(Anm. d. Red.: 'Feedback' heißt soviel wie äh, grob gesagt, also ungefähr, denn so genau wissen wir das auch eigentlich nicht. Also, man könnte sagen, das ist so etwas wie 'Rücklauf', 'Echo' oder so. Bei Synthies gibt's sowas auch, hat irgendwas mit Wellenformverrechnungen zu tun, aber das interessiert ja so oder so keinen toten Krabbelkäfer.

Die Sache mit den Anzeigen hab' ich ja schon an verschiedenen Stellen erläutert, aber über den Sommer wird's mit Sicherheit abflachen, und zum Winter ist eine Seitenzahlerhöhung durchaus im Rahmen des Denkbaren – mal sehen, was unser neuer Boss dazu sagt.

Ach ja, Eschwege (yeah!) liegt in Hessen, aber gar nicht so weit von Niedersachsen weg. Na gut, die Entfernung von Orten wie z.B. 'Frieda' ist auch nicht so groß.)

„Ansichten“

Dieser Leserbrief richtet sich zuerst an die Leser und dann an die Redaktion! Ich möchte hiermit den Lesern für das beste und interessanteste Feedback (Ausgabe 2/91) seit der Ausgabe 12/89 danken! Besonders der letzte Brief „Distanz“ von Rüdiger gefiel mir gut und ich möchte seinen Inhalt noch einmal unterstreichen! Doch nun zum Hauptanliegen meines Briefes!

1. Das Cover der Ausgabe 2/91 ist absolut geschmacklos und widerwärtig. Ich frage mich wie man gerade zu dieser Zeit (Golf-Krieg) so ein Cover zeichnen, geschweige denn drucken kann.
2. Auch in der Ausgabe 2/91 wurde wieder einmal ein Kriegsspiel (Battle Command) getestet. Dieses wurde auch noch mit einem Hitstern versehen und bekam die Motivations-Note „10“. Ich fordere, daß generell kein einziges „realistisches“ Kriegsspiel mehr getestet wird (Flugzeug-, U-Boot- u. Panzer-Simulationen und die „MG-Baller- und Handgranaten-Werfer-Spie-




BEVOR SIE SICH IN NEUE ABENTEUER STÜRZEN...
EDITION VOL 1
SOFTWARE 2000
Edition
Ab sofort
überall erhältlich...
Vertrieb: United Software, Rietberg Profisoft, Osnabrück Leisuresoft, Bergkamen

le"). Zu der Zeit des Golfkrieges sind solche Tests besonders makaber. Ich finde es schrecklich, daß Kriege und Waffen durch Spiele verherrlicht werden. Bitte boykottiert solche Spiele!

Johannes Kückens

(Anm. d. Red.: 1. Antwort wie gehabt.
2. Hier ist es nicht ganz so einfach. Soll man die Spiele aufgrund des Krieges ganz und gar verbannen, oder soll man sie – mit der nötigen Distanz und entsprechenden Bemerkungen – weiterhin testen? Wir halten die zweite Lösung für die sinnvollere, da Probleme durch Totschweigen nicht aus der Welt geschafft werden können.)

„Lächerlich"

Ein Ex-Scener schrieb in der 2/91 einen Brief, auf den ich hier gerne antworten würde.

Natürlich, die Scene hat sich verändert.

1. Warum nennst Du einige Gruppen der Scene und bist selbst zu feige, Deinen Namen unter den Brief zu setzen? Oder bist Du auch nur einer von den Lamern? Übrigens: Ohne Lamer wäre die Scene schwer möglich.

2. Freundschaften gibt es immer noch. He, he, wenn Du das nicht weißt, dann bist Du ein echter Lutscher.

3. Was ist mit den Skandinaviern? Du hast doch selbst eine Gruppe genannt, die ihren Hauptsitz in Skandinavien hat und nicht nur Demos released. Es gibt noch etliche Gruppen aus dem Norden. Und überleg' mal, wo gingen denn vor der Modemzeit außer in Holland und Belgien noch die meisten Copy-Parties ab? Genau, und die Freaks haben dort bestimmt nicht nur Demos kopiert. Und wenn Du solche Typen wie A-Man nicht leiden kannst, dann tu' es eben nicht. Im übrigen ist es lächerlich, daß Du aus der Scene ausgestiegen bist, nur weil Du einmal geschnappt worden bist.

Ein Scener!

„Fehlkauf mit Stern?"

Also! Es war einmal ein C-64-User, der eines Tages beschloß in die weite Welt der Marktwirtschaft hinauszuwandern. (Entschuldigung, falls ich diesen Satz irgendwo geklaut habe). Er sollte sich nämlich ein oberaffenturbogeiles Game leisten. Da er noch ein bißchen unerfahren in Sachen Games war, ließ er sich verleiten, das Spiel „Licence to kill" zu kaufen. Und warum kaufte er sich das Spiel! Hä? Weil auf der Packung der rattenscharfe ASM-Hit-Aufkleber draufklebte. Natürlich mußte er das Game sofort probieren. Doch, was sah er auf seinem Monitor? Arghh! (Mehr brauch ich wohl nicht zu sagen). Später erfuhr er, das dieses Spiel auf einem anderen System den Hit verdient hatte.

Also, ich hoffe, Ihr unternehmt etwas, damit solche Schweinereien (tschuldigung) nicht mehr vorkommen.

Harri Hirsch

(Anm. d. Red.: Wir haben inzwischen eine 'tote' Liste für diejenigen Firmen angelegt, die mit dem ASM-Stern-Sticker Schindluder treiben. Wenn, wie bei dem besagten Spiel Hitsterne für Systeme auftauchen, die es nie gegeben hat (die Hits, nicht die Systeme), dann entziehen wir diesen Firmen die Erlaubnis, die Sterne zu benutzen.)

„Sind Ballergames für Blöde?"

Also, ich kaufte mir mein zweites ASM, Ausgabe 2/91 (mein erstes war 1/91), schlug das „Feedback" auf und fiel vor Entsetzen über Dr. Tods Brief um, da schreibt er doch glatt, daß Ballergames für Blöde sind. Als ich nach 48 Std. aus dem Koma erwachte, vergewisserte ich mich nochmal, ob ich nicht fantasiert hatte, doch leider stimmte es. Da schreibt doch wirklich so ein eingebildeter Typ, daß Ballergames für Blöde sind. Da dachte ich (auch wenn es erst mein zweites ASM ist), da gebe ich auch mal meinen Ketchup, äh Senf dazu: drei... zwo... Dr. Tod, Du hast ja geschrieben, daß Ballergames sinnlos sind. Frage: Hast Du schon mal Turrican, Green Beret (zwar ein bißchen alt, aber super) oder R-Type gespielt??? Ich glaube nicht. Fazit: Spiel als erstes mal Turrican, dann weißt Du, was gut ist.

P.S.: Du hast doch geschrieben, daß das Spiel mit Trainer zu leicht wird! Guter Tip: schalt den Trainer einfach ab!!!

Mr. Fun

„Öde Poster"

Wer diesen Brief nachmacht oder verfälscht oder diesen oder den verfälschten nicht abdruckt wird mit Peitsche, Feder, Rosenkohl, Streckbank und Kerker nicht unter 1,420693 Sonnenjahren bestraft.

Anonymes Gesetzbuch u 34 Absatz 6a – c + r.

Es war einmal eine Computerzeitschrift, die war interessant, mehr oder weniger objektiv, hatte ein Feedback, wo kritisiert und gestritten wurde, jede Menge andere Rubriken und als Häufchen in der Truhe noch ein Poster. Dies ist genau der Punkt, den Arno Euch nun näherbringen und erläutern möchte. Wie schön waren noch die Zeiten, als er die ASM aufmachte und z.B. ein Populous-Poster aus ihr herauszog! Und nun? Was soll ich denn mit so'ner Halbnackten oder irgendeinem billigen „James Bond"-Verschnitt? Ich meine, wenn ich 'ne nackte Frau sehen will, gehe ich zum Kiosk, such' mir den Playboy und klau mir das Klappbild aus der Mitte (Is' echt stark und riesig groß, viel besser als Eures, auch wenn es nicht den gleichen Hintergrund besitzt, is mir schon klar!!)! Was ich meine ist, warum kein Powermonger-, Indianapolis-, F19- oder Beast II-Poster? Warum so ein Kitsch?!!? Außerdem solltet Ihr Euch mal einigen, ob Ihr die Leser jetzt per „Ihr" anredet oder, was weniger gut wäre, per „Sie". Denn eine Mischung von beidem bringt den Joghurt zum Furzen und nicht nur das, ganz Euphoria würde von der Arimas Alapis Pest befallen werden. Alle grüngelb gestreiften automatisierten Kuhfladen würden auswandern und früher oder später wäre Space-Rat nur noch eine behaarte und sklavierte Klobürste! Wollt Ihr das?

Arno von Nyme

(Anm. d. Red.: Poster? Wieso? So schlimm ist es ja nun wirklich nicht. Ok, ok, wir bemühen uns! Die Leser werden normalerweise ge'Ihr't, wer das anders tut. . . hmmm?)

„Zum Leserbrief 'Distanz'"

Hallo Rüdiger, ich bin 31, weiblich, ständiger ASM Leser, habe viel mit Jugendlichen, Gleichaltrigen und Alten zu tun. Schade, daß Du so etwas Schreckliches erleben mußtest, damit Du „von Deiner Distanz" wegkamst. Auch das ist eigentlich Überheblichkeit, denn bisher hatte noch jeder mit seinen Briefen ein Anliegen und sei es, nur um Aufmerksamkeit zu erregen.

Die „Mad Mäxe", „Zorros", „Lamer" ect. wie auch immer sind keine studierten „Doktore" oder „Diplomträger". Es sind junge Schüler, oft erst 12 oder 14 Jahre alt und brauchen Abgrenzung nach außen, um sich selbst zu finden. Vielleicht erkennst Du das mal, wenn Du in Deinem Beruf Deinen Mann gestanden hast, d.h. Du richtig gearbeitet hast, nicht nur zu den Semesterferien. Ich weiß, jetzt klinge ich überheblich, doch es ist so. Der „Junge", der seinem Leben ein Ende setzte, war sicherlich kein Junge mehr und wußte auch was er tat. Er hätte diesen Schritt auch dann getan, wenn es keine Computer gäbe. Unsere Welt krankt an vielen Dingen, uns macht vieles einsam, vieles Angst... doch das führt in dieser Zeitung sicher zu weit.

Was mich persönlich zur Zeit sehr nachdenklich stimmt, sind die „guten" Kriegsspielsimulationen, wie sie z.B. in den Spielhallen stehen, vor allem jetzt, da ein großer Krieg unserer Erde ein Ende bereiten könnte. Über 80% wollen, daß wir mit Soldaten an diesem Krieg teilnehmen sollen. Glaubt wirklich jemand, Krieg sei so wie im Computer? Sicherlich denken viele der Kriegsspielspieler, Krieg würde sich so abspielen, zumal diese Denkweise im Fernsehen noch forciert wird. Nein, ich denke nicht, daß die Spieler selber in den Golf wollen, sie schicken nur, indem sie die Stimme für den Krieg abgeben und für die Teilnahme. . . und -leider- die ASM preist ständig neue Kriegsspiele an.

Grüße Niki

(Anm. d. Red.: Anm. auch hier wie bereits in einem der vorherigen Briefe gehabt. Schreibt uns was zu dem Thema!)



Schluß jetzt!

Super-Power

für weniger als einen Riesen*!

Abbildung: ATARI 1040 STFM mit Farbmonitor SC1224

ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik ... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

* ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.– unverb. Preisempf.

ATARI®

... wir machen Spitzentechnologie preiswert

UND ÄRGERN...



HARD DRIVIN' II

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis.** ca. 75 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark.

Es ist zum Beine ausreißen, nicht wahr? Kaum hat man sich für teures Geld eines der actionreichsten Fahrspiele aller Zeiten zugelegt und mit Freude schon den Spielhallen-Nachfolger *Race Drivin'* angetestet, schon kommt DOMARK ebenfalls mit einem Nachfolger auf den Markt. Und nicht genug damit: Zwar firmiert der *Hard Drivin'*-Nachfolger unter dem Titel HARD DRIVIN' II, doch handelt es sich dabei *nicht* um die Spielhallenumsetzung des besagten *Race Drivin',* sondern ist eine domarksche Eigenentwicklung, die nochmals mit dem populären Titel gutes Geld einfahren soll. Aber wer soll das alles bezahlen???

Der gesamte Spielablauf sowie die wichtigsten Programmroutinen nebst Grafik wurden komplett vom ersten Teil übernommen. Immer noch muß der Spieler per 3D-Blick sein Auto über eine Rennstrecke steuern, die sich mit ihren Loopings, lückenhaften Brücken und Schikanen ungefähr so spielt wie eine Carrera-Rennbahn. Schafft es der Rennpilot, den Parcours innerhalb des Zeitlimits zu durchfahren, bekommt er gemäß seiner gefahrenen Zeit einen Startplatz für das eigentliche Rennen, bei dem er gegen ein paar computergesteuerte Flitzer antreten muß. Soweit, so gut – so alt. Neu ist bei Hard Drivin' II hingegen die ungeheuer motivierende Zwei-Spieler-Option, die dem Wettkampf im Rennen erst den richtigen Pfiff gibt. die Sache hat nur einen Haken: Damit der Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus nicht gesplittet werden muß und damit das Fahrfeeling nicht den Bach runtergeht, ist diese Option nur durch die Verbindung von *zwei* Computern möglich.



Auf geht's zur Qualifikation!

»Endlich: Noch mehr Spaß und Abwechslung mit HARD DRIVIN' II!«

Na gut, eine neue Option macht noch keinen schönen Sommer, und destowegen protzt Domark noch ganz kräftig mit der verbesserten Steuerung und der Beseitigung eines fetten Bugs aus dem ersten Teil. Viel Rauch um nichts: Die Steuerung mit der Maus statt Stick ist immer noch schweißtreibend, und daß die Computerdrohnen nicht mehr durch Berge hindurch gesehen werden können, ist eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Sinnvoller wäre es gewesen, die Animationsgeschwindigkeit ein wenig zu erhöhen, die immer noch so schleppend ist, daß sogar der Countdown des Zeitlimits darunter leidet und zwei Sekunden benötigt werden, um eine abzuzählen. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Das Spiel macht vom Feeling her nach wie vor einen Riesenspaß, wenn man auch einiges hätte verbessern können.

Die bisher angesprochenen Features würden eine Neuauflage dieses Rennhits noch lange nicht rechtfertigen, doch die wesentliche Ergänzung des Spiels verleitet tatsächlich zum Kauf, denn jetzt gibt's einen Rennstrecken-Editor! Mußten sich die Renn-Freaks bei *Hard Drivin' I* mit nur einer Rennstrecke begnügen, die nach einiger Spielzeit den Niki-Lauda-Effekt zutage förderte („Es ist einfach zu blöd, immer im Kreis rumzufahren"), so gibt's nun gleich von vorneweg eine Auswahl von fünf Strecken plus Editor zum Erstellen beliebig vieler neuer Strecken. Alle Streckenteile und Background-Gegenstände können per Maus gesetzt, abgespeichert und natürlich befahren werden. Wie wär's zum Beispiel mit einem oberfiesen Doppel-Looping? Kein Problem! Wer mit der Steuerung des Spiels gut zurechtkommt und ganz heiß auf neue Herausforderungen ist, für den ist der Editor eine unerschöpfliche Spielwiese!

Bleibt die große Frage: Muß man sich Hard Drivin' II kaufen? Die Besitzer des ersten Teils sollten es nur bei außergewöhlichem Interesse und entsprechendem finanziellen Überschuß kaufen; ansonsten heißt es ärgern, ärgern, ärgern. Wäre es nicht viel fairer gewesen, einfach eine Nachlade-Disk für 30 oder 40 Märker herauszubringen? Aber nein, die Kohle muß ja stimmen. Wer sich allerdings noch nicht für den Kauf des Vorgängers entscheiden konnte, sollte unbedingt bei Hard Drivin' II zuschlagen, denn zu dem tollen Rennspaß ist jetzt die Langzeitmotivation hinzugekommen. Trotzdem ist Vorsicht geboten: Wer weiß, wie lange es noch dauern wird, bis uns Domark die Umsetzung von *Race Drivin'* beschert...? ■

Michael Suck



Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



SEIT 1. MÄRZ 1991 AM KIOSK...
DAS STARKE STÜCK SPECIAL
SONDERAUSGABE 11
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
Sonderausgabe Nr. 11 1991
DM 9,80
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
King's Quest V
Wonderland
Maupiti Island
Monkey Island
Elvira
Buck Rogers
und vieles mehr...
IM SONDERTEIL:
Stippvisite bei SIERRA
Heiße News von LARRY V!
...und außerdem in diesem Heft:
INTERVIEWS
FEEDBACK
COMPETITIONS
NEWS
...AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTLICH

DER MEGA KNALLER FÜR ALLE AMIGA- UND GAMEBOY-FREAKS!

Flickerfixer/Resident Memory für den Amiga 500 für unter 50 Mark/Colorlens für Gameboy

Normalerweise ist es nicht unsere Art, groß über die Hardware Eurer Maschinen zu berichten, aber die beiden 'Neuentwicklungen' des MIT (Massachusetts Institute of Technology) haben uns so beeindruckt, daß wir Euch diese News nicht vorenthalten wollten. Wer nur einen Gameboy, nicht aber einen Amiga besitzt, kommt in diesem Bericht zwar ein bißchen kurz, aber das Lesen lohnt sich trotzdem bestimmt! Vorausschicken möchten wir auch, daß man sich zum Einbau dieser kleinen Hardwarebasteleien mit einem Lötkolben auskennen muß (Spitze vorn, Stecker hinten). Die exakten Lötpläne kann man sich gegen einen frankierten und adressierten Rückumschlag direkt aus den Staaten kommen lassen. Dr. Michael Stein (Mitentwickler des Amiga) und Sam Nishiyama (Projektleiter bei der Entwicklung des Gameboy) – beide haben inzwischen am MIT promoviert – haben neue, erstaunliche Eigenschaften der Halbleiter-Speicherchips entdeckt, ihren Amiga-Interlace 'frisiert' sowie eine schon genial zu nennende Speziallinse entwickelt, über die wir Euch nun berichten wollen.

'Wir hätten damals nie erwartet, mit einem solch einfachen Setup ein derart erstaunliches Ergebnis zu erzielen' sagte uns Stein, seines Zeichens nun Diplom-Physiker und absoluter Amiga-Freak. 'Es ist möglich, mit lächerlich geringem Aufwand den Amiga 500-Interlace absolut flackerfrei zu bekommen – hardwaremäßig.' Eine Liste der Bauteile, die man dafür benötigt, findet Ihr in dem Kasten auf dieser Seite – keine 50 Märker muß man dafür locker machen.

Der ganze Trick ist der, daß der Amiga-Bildaufbau mittels eines simplen Quarzes quasi neu verwaltet wird. Dieses Verfahren, *'Straight Linear Rasterline Extraction'*, kurz SLRE, ist ganz und gar nicht neu – in den 70er-Jahren bereits benutzte man es, um die Bildanzeigen in den ersten Großrechenzentren augenverträglicher zu machen.

Die nun frei werdende Rasterquelle leitet man um – und jetzt kommt es nochmal dick! Mittels zwischengeschalteter Kondensatoren und dieser freien Quelle legt man eine Art elektrostatisches Feld um einen beliebigen Speicherbereich und kann sich auf diese Art und Weise z.B. einen residenten, beliebigen Kickstart anlegen – oder einen residenten Viruskiller – Fantasie in der Anwendung ist hier gefragt, denn auch längerfristige Installationen sind möglich. Wie das? Ganz einfach! Die modernen Kondensatoren halten den Speicher für sage und schreibe 120 Stunden unter Spannung!

Mit wenig Aufwand einsatzbereit: Der flickerfreie Amiga! *Foto: Dr. Stein*

Das nötige Kit kann man sich entweder anhand unserer Liste zusammenstellen, oder in diesem Sommer als Bausatz in gut sortierten Elektronikläden erwerben.

Kommen wir nun aber zu etwas völlig anderem.... dem Gameboy!

Schwarz/weiß-Sehen ist zwar nicht das Schlechteste, doch hätte man das Bild eigentlich viel lieber in Farbe, oder sollte man sich dort etwa irren?

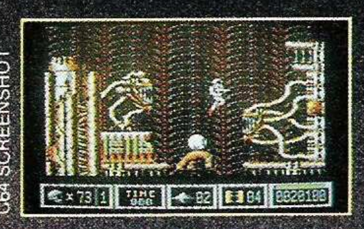
Modernste Technik macht auch dies möglich! 'LRCD', *Liquid Receptive Colour Display* heißen die vier Zauberworte. Grob gesagt, arbeitet man hier mit einer auf Flüssigkristallbasis gebrachten Muster-/Rastererkennung und -umwandlung. Das vom Gameboy-Schirm kommende Bild wird erst nach Helligkeiten und danach nochmals nach Musterzusammenhängen gerastert. Diese Bildraster erzeugen in den lichtempfindlichen Flüssigkristallen Spannungen, die letztendlich in Farben umgewandelt werden. 'Das ist in Wirklichkeit natürlich viel komplizierter', erklärte uns Sam, aber im Prinzip stimme das schon so.

Die Marktreife werden wir damit wohl in einigen Wochen erreicht haben. Kosten soll diese Multimembranlinse mit den nötigen Features knappe 70 Mark. ASM wird berichten!

WALTER SCHENKEL/RED.

TURRICAN II™

THE FINAL FIGHT



C64 SCREENSHOT



AMIGA SCREENSHOT



AMIGA SCREENSHOT



AMIGA SCREENSHOT



C64 SCREENSHOT





Alle dachten, TURRICAN ist nicht zu schlagen - aber jetzt gibt es TURRICAN II

Mehr Action, mehr Grafik, mehr Sounds, mehr Effekte, mehr Puzzles, mehr Features, mehr Waffen und, und, und ... - ein überwältigendes Erlebnis!

Wer diese Herausforderung nicht annimmt, kann seinen Computer verkaufen.

Rainbow Arts Software GmbH
Daimlerstraße 10
4044 Kaarst 2
Info-Hotline 02101-6602-238

Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst - Schweiz: Thali AG - Österreich: Karasoft

BOMICO- GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

	Titel	Genre	System
1	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,25
2	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	HARD DRIVIN' II	Rennsport-Simulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga, C-64D, C-64K
5	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
6	BILLY THE KID	Western-Abenteuer	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	ON THE ROAD	Wirtschaftssimulation	Amiga, ST
8	F-29 RETALIATOR	Flugsimulation	PC 3,5/5,25, ST, Amiga
9	SIM CITY	Stadtsimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
10	INVEST	Handelssimulation	PC 3,5/5,25, Amiga, ST

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Gleich losschicken!
Postkarte: Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelster-bach

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Der neue Star - mit 24-Nadeln

Star ComputerDrucker LC24-200

Multifunction Printer LC24-200 Mono oder Colour Version

MULTI-FONT

NADEL-DRUCKER

PAPIER HANDLING

FARB-DRUCK

SCHUB- UND ZUG-TRAKTOR

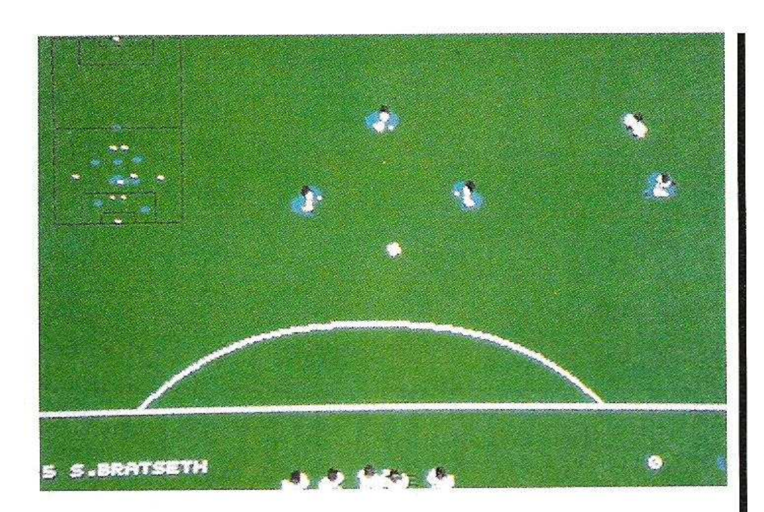
PAPIER PARK FUNKTION

- LQ-, Draft- und HS-Draft Ausdrucke (max. 222 cps)
- 5 eingebaute LQ-Schriftarten, auch kursiv darstellbar
- Papiereinzug von unten
- Kombinierter Zug- und Schubtraktor
- Papier-Park-Funktion
- Standardmäßig eingebautes Parallel Interface; Serielles Interface optional
- Industrie Standard Drucker Emulationen
- Farbdruck (7 Farben inklusive schwarz)
- Mehrfachkopiesätze bis max. 5-fach bedruckbar
- Schriftsteckmodule für weitere Schriften
- Leise Modus



der ComputerDrucker

Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 90, Tel. (069) 78999-0



SCHLUSSPFIFF



KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Anco, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Schon im November vergangenen Jahres sollte THE FINAL WHISTLE, die *Kick-off-2*-Data-Disk, erscheinen. Mit „etwas“ Verspätung trudelte sie nun endlich bei uns ein und wartet mit einigen Veränderungen auf. Die wichtigste wird wohl sein, daß ab sofort im Zwei-Spieler-Modus der Freund den Torwart übernehmen darf. Leider bringt dies die Freundschaft oft arg in Gefahr, sind die Bälle doch sehr schwer einzuschätzen. Außerdem kommt der Torwart aus programmiertechnischen Gründen zu spät ins Bild und der Ball deshalb umso öfter in den Kasten.

Was bei *Kick off 2* bereits versprochen wurde, wurde endlich bei dieser Data-Disk gehalten: Es kann mit Abseits gespielt werden! Allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus! Schade, wie ich meine, denn gegen den Computergegner ist mir Abseits genauso wichtig wie gegen einen Freund.

Des weiteren befinden sich auf der Diskette, welche logischerweise nur mit dem *Kick-off-2*-Original läuft, vier neue „Rasen“: Wembley, ein vereister, ein schlammiger und ein unebener, auf denen der Ball unberechenbar wird.

Für jede neue *Kick-off*-Version fast schon charakteristisch, daß auch diesmal die Steuerung der Eckbälle verändert wurde. Zu ihrem Vorteil, wie ich meine, doch muß sich der alte *Kick-off*-Hase erst einmal umgewöhnen.

Dies waren im großen und ganzen die Neuerungen, die diese Data-Disk mit sich bringt. Es sei nun jedem selbst überlassen, ob ihm DM 40 dafür als gerechtfertigt erscheinen. Ich persönlich meine, daß auch 30 Märker voll und ganz gereicht hätten .... ■

Hans-Joachim Amann

Positiv: Zweiter Spieler kann Torwart übernehmen, Abseitsregel, mehr Eckballvarianten.
Negativ: Preis zu hoch, Abseitsregel nur im Zwei-Spieler-Modus.

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquest Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. B. North Am. Civ. War 2	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Phantasy Star 2	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter C 64	-	-	A
Quest For Glory 2	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander	-	-	A
Zack Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne der Lösung enthalten.**
Fett gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Cadaver	74,90			74,90
5. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	
6. Silent Service 2			89,90	
7. Legend Of Faerghail	74,90		74,90	74,90
8. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9. Buck Rogers (Countdown To Doomsday)	89,90	64,90	89,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

AM 74,90
AM/ST 89,90 (incl. L u. P)
ST 74,90

3 CHAOS STRIKES BACK

AM 74,90
ST 74,90

2 POWERMONGER

AM 89,90
IBM-PC EGA 69,90
VGA 89,90

1 SECRET OF MONKEY ISLAND kpl. deutsch

Frank Heidak

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
Archon Collection	E	COM		19,90	
Arctic Fox	D	SIM			39,90
Bard's Tale 1. The	D	ROL		24,90	
Bard's Tale 1 + Dung.Wizard	D	ROL		49,90	
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Bloodwych m. Data Disk	E	ROL	49,90		
Caveman Ugh-Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29,90		
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye	D	STR	19,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Final Whistle f. Kick off 2	D	SPO	39,90		
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	29,90
Hollywood Poker	D	STR		19,90	
In 80 Tagen um die Welt	D	STR		9,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Jump Jet	E	SIM		14,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
Lords of Conquest	D	STR			39,90
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mercenary Kompendium	D	SIM	39,90		
Mini Putt	D	SPO			39,90
Ms. Pacman	E	ARC		14,90	24,90
Omega	E	SIM	59,90		
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Roadrunner	D	ARC		19,90	
Rolling Thunder	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Shadowgate	E	ADV	39,90		39,90
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Stairways	D	ARC	19,90		
Super Cycle	D	SPO		19,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stooges The	D	ADV		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha waves	STR	74,90		74,90	74,90
Back to the future 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90
Bard's Tale 3 The	ROL		69,90	79,90	
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90		69,90	69,90
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	
Champ. of Krynn AM 1MB	ROL	74,90	74,90	74,90	
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
CurseO.T.Azure Bonds 1MB	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Dragons Lair 2-Time warp	ARC	94,90			
Dungeon Master AM 1MB	ROL	74,90			74,90
Dunkle Dimension Die	ROL		69,90		
Elite	SIM	74,90		74,90	74,90
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	84,90		94,90	
Epyx Sporting Gold	COM	74,90		74,90	
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	84,90
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	74,90
Fatal Heritage	ADV	74,90			
Fighter Bomber	SIM	84,90	59,90	94,90	84,90
Fighter Bomber Miss. Disk	SIM	44,90		44,90	44,90
Flight Of The Intruder	SIM			94,90	
Flugsimulator 4	SIM			179,90	
Full Blast	COM	84,90		84,90	84,90
Geisha	ADV	74,90		84,90	
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Grand Overt	STR	49,90			
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	84,90		64,90	84,90
Imperium	SIM	74,90		84,90	74,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90		84,90	
It C.F. Desert (1 MB)	STR	84,90		84,90	
Kick Off 2 W. Cup 90	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick Off Pl. Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	44,90	74,90	49,90
Knights of the Sky	SIM			109,90	
Krieg Um Die Krone 1 + 2	SIM		59,90		
Lemmings	STR	69,90			
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90		74,90	74,90
Lords of Doom	ADV	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
MIG 29 Fulcrum	SIM	94,90		94,90	
Might & Magic 1	ROL		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
M.U.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	49,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		84,90	84,90
Pirates !	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Prom. Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Quest For Glory 2	ADV			119,90	
Railroad Tycoon	SIM			99,90	
Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
Renegade Legion Intercep.	SIM			94,90	
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The	ROL			99,90	
Secr. Of Silv. Blades	ROL		79,90	89,90	
Shanghai 2	STR			84,90	
Sim City 512 KB	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architec. Disk 1o.2	SIM			44,90	
Sim City Terr. Editor	SIM	44,90		44,90	
Sim Earth	SIM			84,90	
Soccermania	SPO	64,90	54,90		
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne wie Staub	SIM		54,90		
Teen. Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	74,90	
Test Drive 3	SIM			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Ultima 3	ROL	59,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL			89,90	
Ultima Trilogie 1-3	ROL		79,90	79,90	
Unendl. Geschichte 2 Die	ADV	74,90	44,90		
War Lord	SIM		49,90		
Wild West World m. Spielbr.	SIM	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wing Command. Secr. Mis.	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Hiermit bestelle ich für

....

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Zubehör
☐ Software-Test
☐ Programm/Modul
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

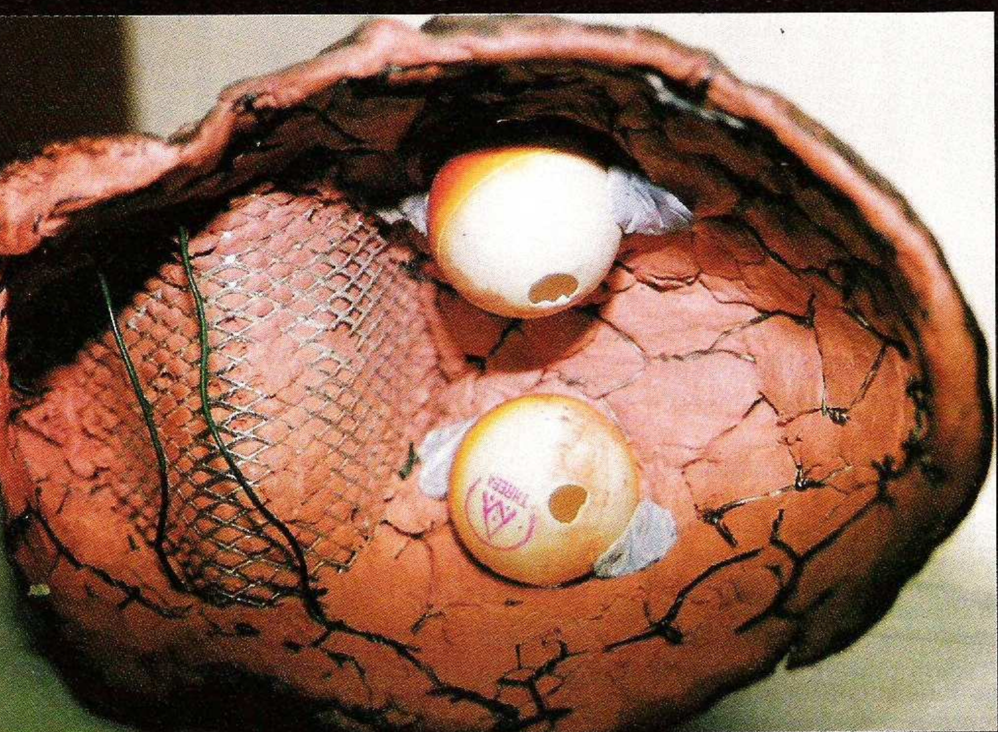
COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Wie ●●●

▲ *Das Monster und sein Schöpfer.*





die Bestie entstand

Wer erinnert sich nicht an den Werwolf, der die Titelseite der ASM 10/87 schmückte und aufgrund reger Nachfrage in Posterform in der ASM-Sonderausgabe 10/90 zu neuem Leben erwachte? Unser Starzeichner Mark Bromley hat nun den Nachfolger erschaffen: den WOLFMAN 2. Diesmal ist der englische Crack aber nicht, wie sonst üblich, den zeichnerischen Weg gegangen. Während er normalerweise die ASM-Titelblätter und -Poster im Airbrush-Verfahren herstellt, hat er hier zunächst ein Modell des Werwolfschädels geschaffen. Dazu nehme man Maschendraht aus Vaters Hobbykeller und biege ihn (den Draht) in Schädelform. Für die Maulpartie muß ein Stück engmaschigeren Drahtes eingesetzt werden. Die Form wird nun mit Ton überzogen, der dann entsprechend modelliert und gebrannt werden muß. Die Herstellung der Reißzähne läuft separat. Sie werden im Ofen gebrannt und dann in das Modell eingesetzt.

Für die Augen werden Tischtennisbälle verwendet.

Alles muß zum Schluß noch eine natürliche Farbgebung erhalten. Hier setzte Mark wieder die Spritztechnik ein.

Der fertige Schädel wurde fotografiert und mittels Airbrush noch etwas retuschiert und verfeinert. Das herrlich schreckliche Endprodukt könnten wir Euch als Poster in einer der nächsten ASMs mitliefern – wenn Ihr wollt. Schreibt uns Eure Meinung. ■ **CRUISER**



NEWS

एकता

एक बूढ़े किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा
आपस में झगड़ा करते थे। बूढ़े ने कई बार उपदेश
दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन
उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के
उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन
के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी
से तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया।
सके। उस के बाद पिताने हर एक
देकर कहा कि अब इसे तोड़ो।
तोड़ सके।

रे मेरे पुत्रो। देखो,
ल कर रहोगे,
गर तुम

zusammengestellt von Manfred Kleimann





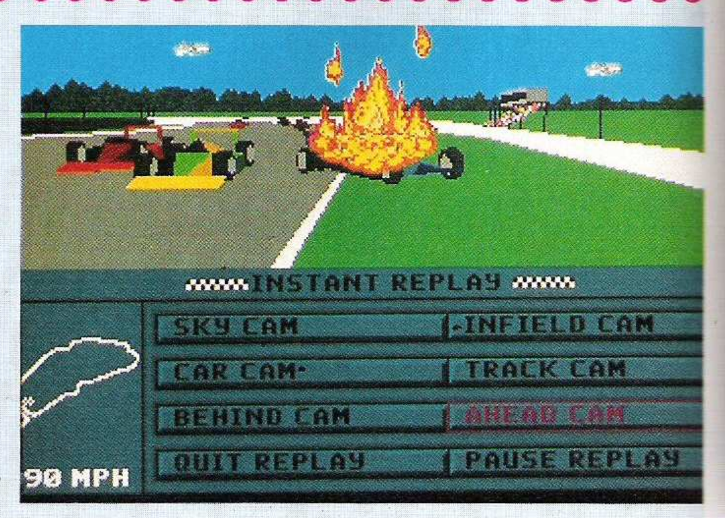
▲ *FLAIR SOFTWARE präsentiert erste Shots von TURN 'N' BURN für Amiga und ST. Das Action-Game ist zur Zeit allerdings erst für C-64 erhältlich. ASM berichtet in der 5/91.* ▼

... das Game, was Cruiser und Manni auf der CES äußerst gut gefallen hat, wird bald zu uns nachhause kommen: **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE !!! ELECTRONIC ARTS** hat es geschafft, nicht eben „nur" einen Nachfolger für *Indianapolis 500* zu produzieren; nein, man schob keinen zwoten Teil „hinterher", sondern lieferte ein Game ab, das den „Vorgänger" noch überbietet. Zusammen mit US-Hero Mario Andretti setzte man sich auf die vier Buchstaben, um ein fachmännisches, realitätsnahes Spiel zu erstellen, das es wirklich in sich hat. Hier wird nicht nur wie blöde gerast; hier wird auch die Taktik entscheiden, ob man die Nummer eins der Welt werden kann. In diesen Tagen kommt der Titel für ca. 100 Mark (iss es wert) für IBM-PC auf den Markt. Die anderen 16bit-Vertreter folgen afterwards ...

... ebenfalls in Sachen **NINTENDO (NES & GAMEBOY)** tätig: **BOMICO** aus Kelsterbach bei Frankfurt. Eine eigene Company, namens **LAGUNA,** wurde ins Leben gerufen (ein Exklusiv-Bericht folgt in der kommenden ASM !). Namhafte Firmen, wie **KONAMI, TAITO** und andere mehr, sind fest mit im Bunde...

... **CASH** heißt eine Wirtschafts- und Handels-Simulation aus dem Hause **MAX DESIGN.** Das britische Softwarehaus hat nach Angaben eines der ASM-Mitarbeiter ein intelligentes, brauchbares und logisches Spiel feilzubieten, über das wir, alsbald die Final Version vorliegt, umgehend berichten werden. Ne, Dirk?...

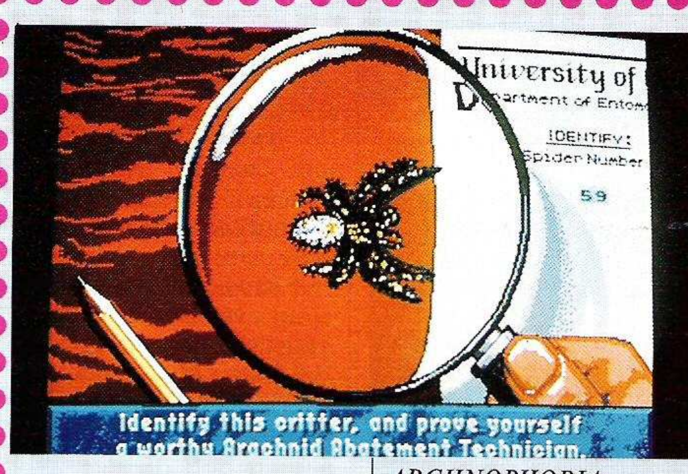




... entgegen aller bisherigen Verlautbarungen und Rezensionen in anderen einschlägigen Magazinen wird **STARBYTE's ROLLING RONNY** erst im Herbst dieses Jahres erscheinen. „Klar, daß wir mit der Veröffentlichung noch warten. Wir hoffen, daß mit RONNY eine Comic-Kultfigur aufgebaut wird, die sehr rasch jedem User bekannt sein dürfte", bemerkte **Jürgen Kraft**, Firmensprecher des Bochumer Software-Hauses. Zudem hat STARBYTE eine Einigung mit **VIRGIN/MASTERTRONIC** erzielt, wobei die deutschen Produkte in Europa (außer Deutschland) und Amerika vertrieben werden. Der Kontrakt wurde „vor Ort" in London unterzeichnet...

... **MICROPROSE** war wieder einmal zu Besuch bei ASM. Mit im Koffer hatten **Christine Pillot** und **Hugh Batterbury** (**MAELSTROM**-Chef und Mitarbeiter von Programmier-Star **Mike Singleton**) die **FLAMES OF FREEDOM**. Der Nachfolger von **MIDWINTER**, in unserer Januar-Ausgabe vorgestellt, ist jetzt zu 80% fertig. **ST**-Besitzer dürfen sich auf die strategische Archipel-Befreiungsjagd freuen. Die Grafik ist um einiges detaillierter als die des Vorgängers. Besonders die rollenden Wellen können einen richtig seekrank machen! Etliche neue Fahrzeuge und erweiterte Handlungsmöglichkeiten versprechen mächtig Spielspaß. Mit etwas Glück sind die Freiheitsflammen rechtzeitig zur nächsten Ausgabe testfertig! – Währenddessen wird in Amerika emsig an **GUNSHIP 2000** weitergetüftelt. Die Heli-Simulation hatten wir Euch schon brandaktuell vorgestellt, hoffentlich ist auch sie bald fertig. Unsere Testpiloten rükken schon einmal ihre Kappen zurecht. Last, but not least: Mit dem **F117A** wirft **MICROPROSE** noch einen **STEALTH FIGHTER, V 2.0** auf den Markt. Intelligentere Gegner, realistischere Missionen (über Japan, Panama und.. dem Irak) und aufsehenerregende Flugmanöver werden versprochen. Ob der Luftkampf bis zur Veröffentlichung wieder an Attraktivität gewinnt? Wir sind da etwas skeptisch...

...die **GERMAN DESIGN GROUP** meldet: „Aufgrund des großen Erfolges von **DIE ERBEN DES THRONS** (der Nachfolger des Verkaufsschlagers für den 64er *Krieg um die Krone),* befindet sich eine erweiterte Amiga- und PC-Version in Vorbereitung." Weitere Neuerungen: **KRIEG UM DIE KRONE I** und **STERNE WIE STAUB** für Amiga, **SCHWERT UND MAGIE DISK III** sowie **CONQUESTADOR** für den C-64. Im April werden die Teile zu haben sein. Infos: G.D.G., Tel: (02301) 12647...



ARCHNOPHOBIA – die Film-Versoftung

... für alle In- und Outsider: **TITUS** hat in der **DISNEY SOFTWARE**-Serie ein Game herausgebracht, das sich an die *Spielberg-Vorlage* des gleichnamigen Films anlehnt. Im Mai dieses Jahres werden wir softmäßig erkennen, was passiert, wenn Spinnen zu fiesen Kreaturen werden...

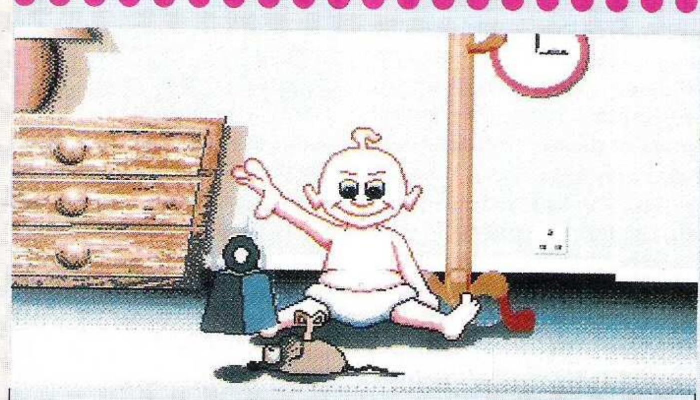
... ab sofort gibt's **MINDSCAPE Deutschland** bei **RUSHWARE!**

Alle Titel, die sich im Bereich **NES & GAMEBOY** trollen, werden exklusiv vom Kaarster Distributor vertrieben...

... 16bit-Games – große Spiele zu kleinen Preisen – meldet **LEISURESOFT: CONTINENTAL CIRCUS, CRAZY CARS I, R-TYPE, SUPER HANG ON** oder **WACKY DARTS** sind nun für ca. 30 Mark zu haben...

... reichlich News bekommt man – naturgemäß – immer aus den ganz großen Häusern. So hat auch **MIRRORSOFT**, bzw. deren Eigengewächs **IMAGE WORKS**, wieder einiges auf Lager.

Nach den ersten Eindrükken des 16bitters **THE FIRST SAMURAI** (grafisch sauberes, fernöstliches Kampf- und Suchspiel mit Sounds aus der Klassik) kommt gleich der zweite hinterher: **BRAT.** Jenes Game beschäftigt sich mit einem kleinen Womble (umgangssprachlich für Baby), der über verschiedene Level geführt werden muß. Der Schutzengel bist Du. Wie man unschwer erkennen kann, treibt sich der Bursche auf für ihn gefährlichen Plattformen herum. Grund genug, den Fraggle vor dem Schlimmsten zu bewahren...



Nett gemacht: Das Intro zu BRAT



Intro-Design



MEGA-MIGHTY INTRO-DESIGNER

System: Amiga, **Preis:** 34,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, Hükkelhoven, **Muster von:** Hersteller

Und schon wieder mal ein Introdesigner. Diesmal allerdings nicht für den C-64, der mit diesen Dingern schon mehr als genug gesegnet wurde, sondern für den großen Bruder (oder Schwester?) Amiga. Natürlich hat man auch hier wieder die bewährten Optionen aufgegriffen, die den Programmierunkundigen die Möglichkeit geben, ihre Disketten mit kleinen Vorspännen zu schmücken, ohne viel Zeit oder Arbeit zu investieren. Der MEGAMIGHTY INTRODESIGNER von DIGITAL MARKETING ist zunächst einmal in der Lage, Musikstücke der gängigsten Soundprogramme wie Noisetracker, Professional Music Artist, Futurecomposer, sowie der unzähligen Soundtracker-Variationen zu verarbeiten.

Im Background-Menü hat man dann die Wahl, entweder eine der zwei vorgegebenen Starscroll-Routinen zu aktivieren oder ein IFF-Bild mit maximal 32 Farben nachzuladen. Mit dem Joystick kann man dann einen 320x160 Pixel großen Bereich der Grafik auswählen, die als Hintergrund verwendet werden soll. Die Ladeoption wurde übrigens diesmal einigermaßen intelligent gehandhabt, so ist nämlich immer das zuletzt eingegebene Directory gleichzeitig das Hauptdirectory. Auf diese Weise spart man sich das wiederholte Eingeben endlos langer Pfadnamen! Des weiteren kann man dem Ganzen nun noch ein Logo hinzufügen, welches auf drei verschiedene Arten 'dargestellt' werden kann. Hier hat man die Wahl zwischen Jumping Logo, Swinging Logo und No special Effect. Anschließend werden im Raster-Editor Farben und Anzahl der Raster, die hinter dem Logo, bzw. hinter dem Scroll erscheinen sollen, festgelegt. Für Experimentierfaule wurden einige Beispielraster schon vorgegeben.

In einem weiteren Menü kann man nun je nach Bedarf noch Sprites nachladen, die Anzahl derselbigen eingeben (bis zu 8) und den Sinus, in dem sich das Ganze bewegen soll, verändern.

Der Laufschrifteditor ist eher spartanisch gehalten, erfüllt aber voll und ganz seinen Zweck.

Ist man nun mit dem Endergebnis zufrieden, kann man es mit einem der mitgelieferten Packer komprimieren, um so ein wenig kostbaren Speicherplatz auf der Diskette zu sparen. Im Normalfall wird das Intro dadurch etwa um die Hälfte kürzer.

Fazit: Wer noch kein Utility dieser Art besitzt, sollte unbesorgt zugreifen.

Peter Parker

Positiv: Zusätzlicher Boot-Editor, viele Beispielsounds, Zeichensätze usw. werden mitgeliefert, einfache Bedienung, weitere nützliche Anwendungsprogramme wie IFF-Converter, Cruncher usw. auf Diskette enthalten
Negativ: Nicht besonders viele Variationsmöglichkeiten

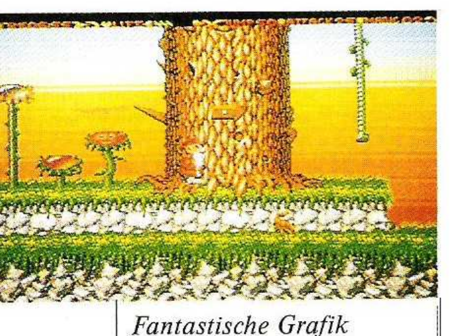
Mit Blitz und Ball durchs Zauberland



ENCHANTED LAND

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Thalion, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Langsam stieg die Sonne über Damiran. Ihre Strahlen warfen ein herrliches Licht auf die länger werdenden Schatten des Waldes und vermittelten einen Eindruck, der Frieden und Harmonie auszudrücken schien ... Seither verschwand Frieden und Harmonie, sowie ein Troll der Sonne weicht.



Fantastische Grafik

Noch mehr sprachliche (und drucktechnische) Höhenflüge dieser Art bietet die Anleitung zum ENCHANTED LAND. Den Preis für das schlechteste Deutsch gewinnt THALION damit allemal. Wesentlich sorgfältiger ging das deutsche Team zum Glück mit dem ST-Spiel selbst um. Zauberer Kurgan, ein niedlicher Wurzelzwerg, muß das befreundete Land Damiran vom bösen Ploghtor und dessen Monstern befreien. Findet er dabei auch die Teile des „Herzens des Wissens", ist seine Aufgabe erfüllt. Sechs Level sind zu durchlaufen, -hüpfen und -schwimmen, ehe das Reich befreit ist und seine Sonne wieder Frieden und Harmonie ausstrahlen kann ...

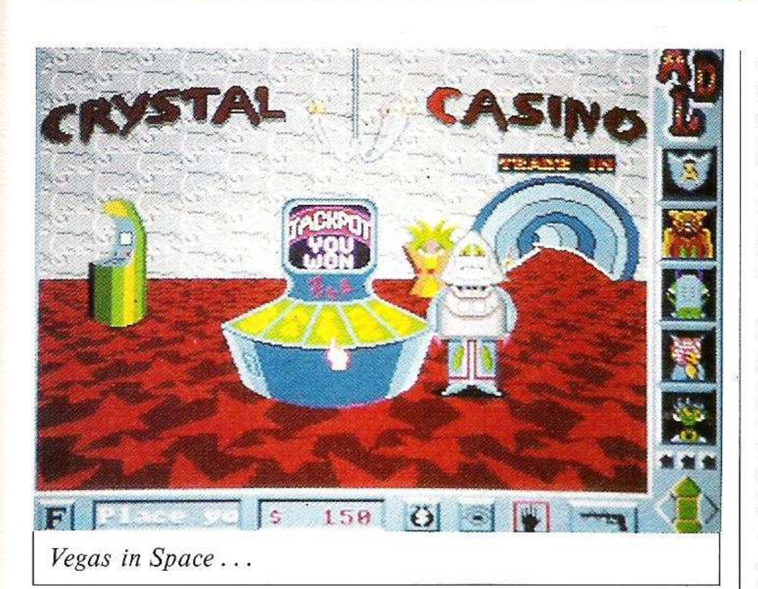
Zahllose Zappelviecher machen Kurgan das Leben schwer, Zauberkristalle und massig Boni versüßen es ihm. Die Kristalle erhöhen seine Lebensenergie, Sprungkraft bzw. Angriffswert. Der bestimmt, welche der zwölf Waffen unserem Magier Durchschlagskraft verleihen kann. Nebenbei muß er die verstreuten Teile vom Herzen des Wissens sammeln und sich diverser Endgegner erwehren.

So putzig das Ganze klingt, so gemischt bleibt doch der Eindruck. Zur fantastischen, fast überfrachteten Grafik paßt der grobe Hintergrund ebenso wenig wie die fast lieblos plätschernde Sounduntermalung. Eine glatte Frechheit ist die winzige Anzeigen-Leiste. Deren Untersuchung erfordert schon einen Druck auf die «P»ausentaste, will man nicht nebenbei ein Leben verlieren. Schade um das traumhafte, bisher auf dem Atari nicht für möglich gehaltene, weiche Acht-Wege-Scrolling (das ganze Bild scrollt mit!). Wenn nur das Geschehen nicht so überladen wäre! Das verzauberte Land ist buchstäblich anschauenswert. Auf ein Probespiel vor dem Kauf sollte man aber nicht verzichten. ■

Eva Hoogh

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Galaktischer Saubermann



Vegas in Space . . .


Handel wie zuhause



ALIEN DRUG LORDS

System: Amiga, 1 MByte RAM, Festplatte dringend anzuraten, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Panther Games, Hughes, Australien, **Muster von:** Software & Service, 53 Bonn, 0228/621392.

Montag morgen. Das Kaffeekonzentrat ist alle, Euer Holoprojektor streikt, und Ihr müßt wieder einmal die Galaxis retten. Ein ganz normaler Arbeitstag für einen CIA-Agenten. Diesmal geht es um eine Droge. Die Substanz Xylopsilin macht süchtig bis zur Selbstverstümmelung, wird in der gesamten Galaxis verbreitet und ist nur durch ein Wundermittel zu neutralisieren. Massiver Verdacht fällt auf die Intergalactic Benevolent Corporation, Vertreiber des Gegengifts. Ruiniert sie systematisch ganze Welten? Die Celestial Investigation Agency schickt Euch nach Chyropia, Sitz der IBC. Vernichtet die Produktionsstätten des Xylopsilins, alle eventuellen Lager des Pulvers, und findet das Geheimnis des Heilmittels. Wenn Ihr damit entkommt und Eure Kontaktperson vor Ort, den hilfreichen Terrakki, lebend zurückbringt, wird Euer Chef Euch gewiß belohnen . . .

ALIEN DRUG LORDS: THE CHYROPIAN CONNECTION heißt folgerichtig die Gaunerhatz für den AMIGA. PANTHER GAMES, vor einem Jahr mit *Fire Brigade* angenehm aufgefallen, hat sich mächtig ins Zeug gelegt. Das mausgesteuerte Grafikadventure sprengt den normalen AMIGA-Rahmen: Mindestens 1 MByte Arbeitsspeicher wird benötigt. Eine Festplatte, mindestens aber ein Zweitlaufwerk, ist empfehlenswert, möchte man keinen Disk-Jockey-Arm bekommen. Dafür werden Dutzende animierte Aliens und gruselig-poppiger Digi-/Synthisound geboten. Der ist allerdings ebenso originell wie stimmungsvoll. Trotz oft fummeliger Formen tobt fröhliche Exotik über das Icon-umsäumte Bild. Jeder Ort wird neu geladen, Ausgänge sind rechts neben dem Raum dargestellt.

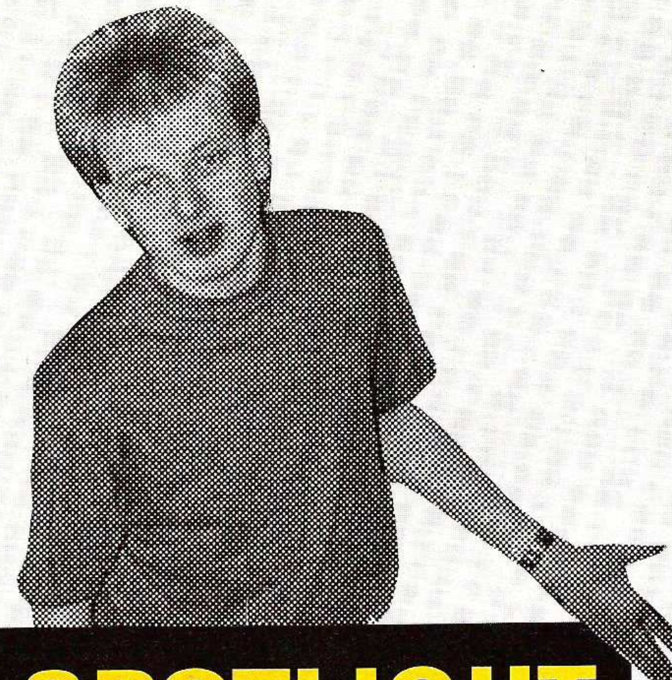
Leider sind die Handlungsmöglichkeiten begrenzt. Man kann seine Umgebung betrachten, Dinge betätigen, um sich schießen (sollte man zunächst vermeiden), sein Inventar kontrollieren und – bestechen. *In God we trust – all others pay cash*, scheint die Devise zu lauten. Ohne Geld läuft nichts, doch das kann man mit Geschick im örtlichen Casino verdienen. Hat man Terrakki erfolgreich kontaktiert und eine Crew angeheuert (s.o. . .), geht das Abenteuer richtig los.

So witzig die Geschichte und etliche Meldungen sind, so weit hinkt die Spieltechnik hinterher. Umständliches Steuern und eine Objektabfrage, die pixelgenaues Klikken und etliches Experimentieren erfordert, hemmen den Spielfluß. Adventure-Fans starren ungläubig und bitterböse auf das winzige Textfenster. Es stellt gerade acht (!) Zeichen der durchruckelnden Meldungen dar. Prinzipiell wird man an den ST- und PC-Versionen (voraussichtlicher Erscheinungstermin: Spätherbst) wohl wenig ändern. Doch warten wir's ab. Ende des Jahres soll die Fortsetzung erscheinen: MUTATE OR DIE! ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Mit Sang und Klang



SPOTLIGHT

Markus Schneider, wohnhaft im beschaulichen Winsen, 20 Jahre jung, Manta-Fahrer, und um diese Gerüchte ein für allemal aus der Welt zu schaffen, intelligent und aufgeschlossen. Und talentiert! Wer schon einmal einen seiner Soundtracks zu einem Spiel gehört hat, der weiß das bereits. Bei ihm sind wir heute zu Gast.

ASM: Hallo Markus, wie geht's denn so? Na, ist ja auch egal. Fangen wir also gleich richtig an. Wie und wann war das damals; wie bist Du an den Ball gekommen?

Markus: Vor ungefähr sechs Jahren hab' ich mit dem Computer angefangen. Irgendwann brachte mich ein Bekannter, den ich während einer Projektwoche der Schule kennengelernt hatte, auf die Idee, selber Musik zu machen. Ihm habe ich dann auch immer wieder mal über die Schulter geschaut – so hat er mir via 'Soundmonitor' die musikalischen Grundlagen beigebogen. Irgendwann legte ich mir dann auch einen eigenen Synthi zu, um besser komponieren zu können.

ASM: Wie ging's danach weiter?

Markus: Ich wurde irgendwann Mitglied einer Crackergruppe, für die ich Demo- und Intromusiken machte.

ASM: Hatte die Gruppe auch einen Namen?

Markus: Äh, ja.

ASM: Aha! Nun gut, lassen wir's dabei. Weiter im Text!

Markus: Vor ungefähr zwei Jahren wurde ich dann 'kommerziell'. Ein paar Leute aus der Szene haben ein Olympic-Spiel geschrieben, für das ich dann die Musik gemacht habe. Seitdem habe ich hauptsächlich für die 'Magic Disk' gearbeitet, aber auch Sounds für ein paar Firmen gemacht.

ASM: Auf welchen Rechnern musizierst Du zur Zeit, und was für Software benutzt Du dafür?

Markus: Derzeit arbeite ich mit dem C-64 und dem Amiga. Der 64er nimmt allerdings noch den Hauptteil meiner Zeit in Anspruch, was sich aber, je nach Auftragslage, einrichten läßt. Auf dem C-64 benutze ich meine eigene Soundroutine, die es auch nirgends zu kaufen gibt, für den Amiga nehme ich den TFMX.

ASM: Welche Nachteile bieten Dir diese Routinen?

Markus: Nachteile? Äh, meine Routine für den C-64 gar keine; da habe ich den Vorteil, daß ich sie selbst geschrieben habe und nach Bedarf umändern kann. Da ist eigentlich auch alles drin, was man mit dem C-64 machen kann. Angefangen von Pulsmodulationen bis zu Echoroutinen usw.

TFMX ist gemessen an seinen Leistungen recht flott; die Sample-Option ist ein weiterer Vorteil des Programms.

ASM: Für welche Programme hast Du bisher die Musik gemacht?

Markus: Tja, um gleich was bekanntes zu nennen: Tusker (System 3), Trans World (Starbyte), Second World (Magic Bytes), Dick Tracy (Disney), insgesamt für so 30-40 Spiele.

ASM: Warum sowenig Amiga? Ich meine, das meiste läuft bei Dir auf dem 64er ab, das wissen wir, nur den Grund dafür nicht.

Markus: Ich würde sehr gerne viel mehr Amiga machen, bin es aber auch leid ewig hinter den Firmen herzurennen. Wenn mir eine Firma einen Auftrag gibt, wird er erledigt. Meist ist es aber so, daß nicht die Firmen, sondern Privatleute (also Programmierer) zu mir



kommen und Musiken für ihre Programme (die sie dann an Firmen verkaufen) haben wollen.

Mit den Firmen ist das immer so eine Prozedur. Die sagen Dir erst zu, und dann wird es letztendlich doch nichts. Ich werde auch keine Demomusik auf dem Amiga machen, weil mir das echt zu aufwendig ist; dazu habe ich keine Zeit.

ASM: Wie müßte Deiner Meinung nach die Zusammenarbeit zwischen einer Softwarefirma und einem Programmierer aussehen. Du hast ja eben schon mal anklingen lassen, daß die Firmen sich da meist nicht so intensiv bemühen.

Markus: Es geht nicht nur darum. Viele Firmen sind einfach nicht koordiniert oder spezialisiert genug. Es geht denen nur darum, daß sie ihre Programme fertig kriegen, damit alles zum Abgabetermin fertig ist, und unter welchen Bedingungen die Programmierer dann arbeiten müssen, ist denen teilweise echt egal. Programmierer müssen nunmal gefördert werden. Dazu gehört nicht nur das Geld, sondern auch der nötige Support, und wenn das gut klappt, dann werden die Programme auch besser, dann wird auch kurz vor dem gesetzten Termin nicht mehr gepfuscht. Wenn die Terminsetzungen nicht so drastisch gehandhabt würden, sähe sowieso alles anders aus. Stell' Dir vor, es ruft jemand an und sagt, daß er in zwei Tagen eine Musik braucht. Es ist ja wohl klar, daß man in dieser Zeit kaum eine richtige Inspiration finden kann. Ich kann nicht einfach sagen 'Ich mach' jetzt eine Musik.'

ASM: Wo wir gerade bei Inspirationen sind: Woher nimmst Du Deine ebensolchen?

Markus: Meistens aus irgendeinem Teil eines anderen Musikstücks. Wenn ich z.B. eine Platte höre, und da fällt mir ein Baß oder irgendetwas auf, dann entwickle ich aus diesem kleinen Teil ein neues Stück. Ich baue also alles darauf auf. Manchmal gehe ich auch ans Keyboard und spiele drauflos. Wenn ich dann denke 'Das gefällt Dir', mache ich daraus ein Stück.

ASM: Wie man hört, hattest Du zuletzt ein kleines Problem mit der Post. Was war das, und woran lag's?

Markus: Tja, das war so. Ich hab' fleißig meine Sachen verschickt, und die sind bei verschiedenen Firmen wieder und wieder nicht angekommen. Das ging soweit, daß ich einmal eine Musik persönlich bei einer Firma abgeliefert habe, was mich allein einen Hunderter an Fahrerei gekostet hat. Insgesamt sind da 25-30 Sendungen weggekommen, und es hat sich herausgestellt, daß die von einem Post-Computerfreak abgefangen worden sind.

ASM: Und? Was hast Du unternommen?

Markus: Ich bin mir noch nicht ganz sicher, aber ich denke, ich werde Anzeige erstatten. Na ja, mal sehen.

ASM: Wie siehst Du Deine Position in der Szene?

Markus: In der Szene? Oh Gott! Das ist vorbei. Früher habe ich z.B. stark auf Quantität hingearbeitet, und weniger auf Qualität. Zu dieser Zeit war ich in der Szene hoch im Kurs. Heute ist es so, daß ich auf eine höchstmögliche Qualität hinarbeite und dafür eben nicht mehr soviel produziere. Jetzt heißt es 'Der macht ja kaum was, das bringt ja nichts'. Tim Follin z.B. macht im Jahr sieben, acht Lieder, die immer absolut genial sind, aber in der Szene ist er überhaupt nicht anerkannt.

ASM: Gibt es irgend etwas, was Dich gerade an der deutschen Szene stört?

Markus: Im Grunde genommen ist mir die Szene inzwischen egal. Was mich aber trotzdem stört ist die Teilung in Käufer und Verkäufer. Was ich schade finde ist, daß viele Leute in ihrer schon knapp bemessenen Freizeit (neben der Schule) enorm aufwendige Demos mit sonstwas für Effekten programmieren, statt sich hinzusetzen, ein Spiel zu machen und damit vielleicht ein bißchen Geld zu verdienen. Das ist halt was, das ich nicht kapiere.

ASM: Wie siehst Du die Entwicklung auf dem Homecomputermarkt? Wie lange wird sich der C-64 noch halten?

Markus: Der C-64 wird sich bestimmt noch ein Jahr lang halten, wenn nicht sogar länger. Stark im Kommen sind auf jeden Fall die Konsolen und der PC. Sieh' Dir doch mal den Markt in Amerika an. Ohne PC läuft da gar nichts.

ASM: Was unternimmst Du in dieser Richtung?

Markus: Ich lasse mir derzeit eine Musikroutine für den PC programmieren; zudem arbeite ich als Projektleiter für eine Firma, die sich auch im Konsolensektor engagiert.

ASM: Wie sehen Deine Interessen im musikalischen Bereich abseits von der Musik auf Homecomputern aus?

Markus: Nun, es gibt Hunderttausende von Home-Musikern, und ich habe keine Lust, mir ein Homerecording-Studio einzurichten. Wenn ich alleine an die Kosten denke, stehen mir die Haare zu Berge. In ein Studio, in dem man sowieso alles an Equipment vorfindet, was man so braucht, kommt man sowieso nur über Beziehungen rein. Zudem brauchst Du, wenn Du keine Instrumentalmusik machen willst, ein Symbol, das Du verkaufst oder einen Namen.

ASM: Das heißt, Du willst auf jeden Fall irgendwann einmal ein Platte aufnehmen.

Markus: Klar, wenn ich das Geld dazu habe....

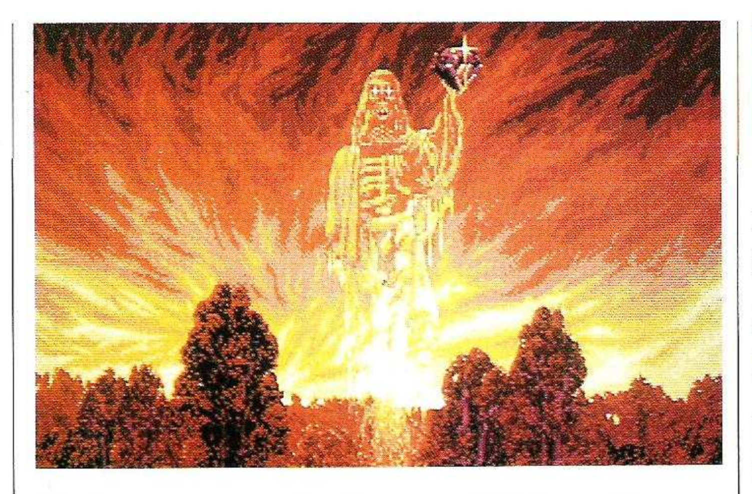
ASM: Wie geht's ansonsten weiter?

Markus: Ich werd' mich nie bei einer Firma fest anstellen lassen, jedenfalls nicht als Musiker/Grafiker/Programmierer. Als Manager oder als Projektleiter wäre das schon 'ne andere Sache, aber als Programmierer oder Musiker bist Du früher oder später zum Gefeuert-werden verdammt. Egal, wie gut eine Softwarefirma ist, es kommt doch immer auf die freien Mitarbeiter an.

ASM: Markus, vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für die Zukunft!

ULRICH MÜHL

BLICKPUNKT



Die perfekte Illusion

Öfter mal was Neues! Wenn eine Firma wie PALACE ein völlig neues Spielkonzept erfindet, mit einem großen technischen Aufwand und unter Mithilfe eines BATMAN-Comic-Texters ein gigantisches Adventure aus dem Boden stampft – dann ist dies auch ein neues Label wert! PURE FICTION heißt der PALACE-Ableger, der für eine ganz neue Art von Computer-Unterhaltung sorgen soll!

Das erste Werk von PURE FICTION gehört in die beliebte und immer weit geöffnete Fantasy-Schublade, in die die meisten Hersteller greifen, wenn sie nach einem Thema für ein neues Adventure suchen. Da hat sich also noch nichts Innovatives getan! Der Titel des Spiels ist DEMONIAK, gleichzeitig der Name des Oberfieslings des Games. Der böse Demoniak soll laut Palace so ungefähr das Fieseste sein, was die Welt seit kurzem erblickt hat. Er ist hinter dem Blut von Jungfrauen her (?), killt zum Vergnügen und macht nebenbei Löcher ins Universum.

Und das ist des Guten zuviel! Somit ist ein Typ namens Doc Cortex die einzige Hoffnung der Zivilisation. Er stellt ein Team zur Rettung des Universums zusammen, bestehend aus Johnny Serious, einem Alien-Mensch-Mutanten, Madlok, dem Zauberer, Sondra, der feministischen Telepathin und Flame, der menschlichen Flamme. Diese vier Superhelden im besten Comic-Stil nehmen den Fight auf und werden vom Spieler dirigiert. Und nicht nur das! Insgesamt 50 unabhängige Charaktere tummeln sich in der Fantasy-Welt, und der Spieler kann die Rolle eines jeden übernehmen! Ein gigantisches Vergnügen, denn wenn man in die Rolle so vieler Personen schlüpfen kann, bekommt man völlig unterschiedliche Einschätzungen und Beschreibungen anderer Personen und Situationen – laut Palace.

Ausgedacht hat sich dies Epos einer der profiliertesten Comic-Schreiber der USA: Alan Grant. Aus seiner Feder stammen neben den Batman-Storys Judge Dredd, Strontium Dog und Robohunter; von ihm stammt auch der meiste On-Screen-Text von Demoniak. Die eigenwilligen Grafiken (mit Teilanimation!), von denen Ihr auf den Screen-Shots schon mal einen kleinen Einblick bekommt, hat Jo Walker gezeichnet. Den Namen wird man sich merken müssen!





Demoniak wird in den nächsten Wochen zunächst für den Amiga auf den Markt kommen und circa 100 Mäuse kosten. Wir sind gespannt!

Und noch 'ne Palace-Neuheit: Unter dem originalen Palace-Label gibt's ein weiteres Fantasy-Adventure namens ARBOREA. Wieder gibt's einen fiesen Obermotz, nur heißt er diesmal Morgoth und terrorisiert das arme Land Arborea, seitdem es ihm gelang, aus seinem unterirdischen Verlies zu entfliehen. Dies konnte ihm jedoch nur deshalb gelingen, weil die vier magischen Kristalle, die ihn gefesselt hielten, gestohlen wurden.

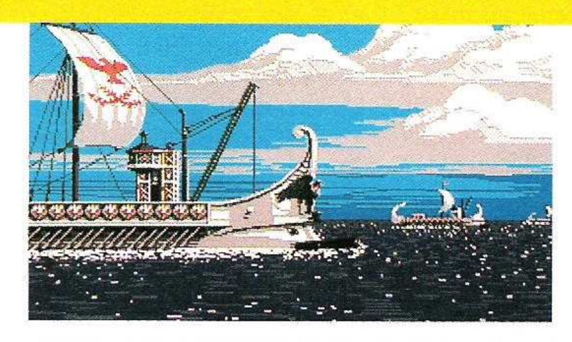
Nun ist es an Prinz Jarel und seinen getreuen Freunden, die vier Kristalle aufzustöbern und Morgoth wieder in sein Verlies zu bringen. Der Spieler muß dabei natürlich die Steuerung dieser Party übernehmen und den üblichen Rätselkram lösen, der nun mal in Spielen dieser Art geboten wird. Bemerkenswert ist jedoch die Grafik, denn die herrlichen, stimmungsvollen Bilder passen supergut zur Story und sind in dieser Qualität selten bei Rollenspielen anzutreffen.

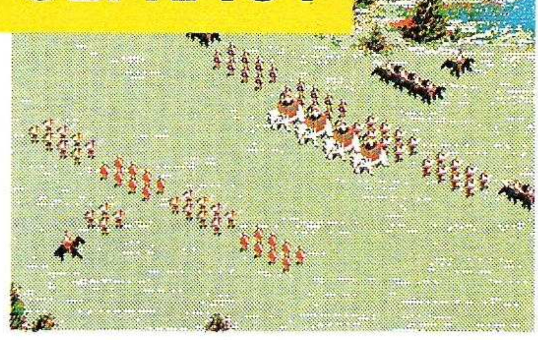
Arborea wird ebenfalls im Laufe des Aprils erscheinen und ist für den Atari ST, Amiga und PC erhältlich, der Preis steht noch nicht fest. ■

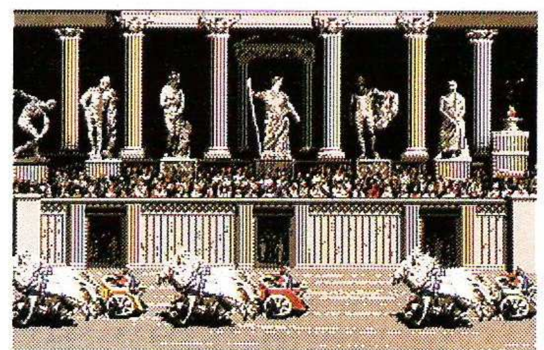
MICHAEL SUCK



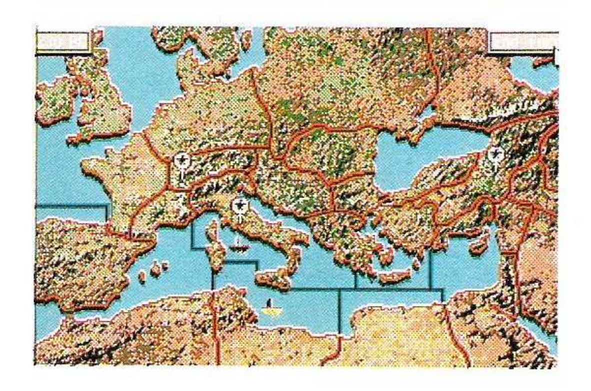
MUT UND ACTION GEHÖREN ZU JEDEM KINOABENTEUER - BEI CENTURION IST ERSTMALS AUCH VERSTAND GEFRAGT

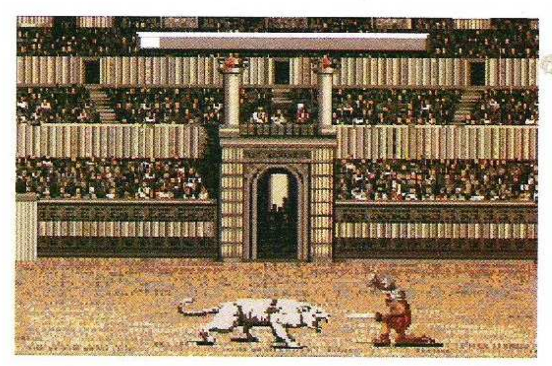












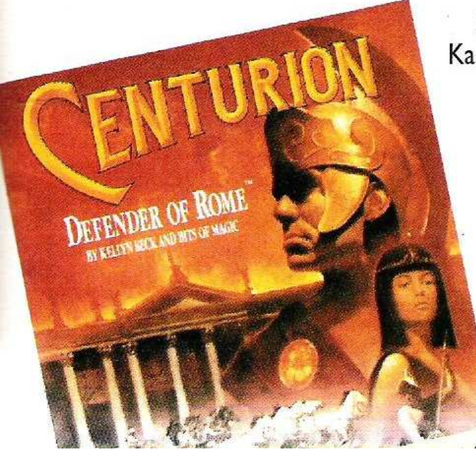
Bisher haben die sogenannten "Kinoabenteuer" kaum mehr geboten als eine Menge Action, ein paar schöne Bilder, ein oder zwei Überzeugende Sound-Effekte und irgendeine Strategieaufgabe, die auch mit einem Mückengehirn zu bewältigen wäre.

Aber jetzt gibt es von "Defender of the Crown" Erfinder Kellyn Beck eine neue Generation von Spielen. Zu ihr gehört "Centurion : Defender of Rome", das erste Film-Spiel mit brillianten Grafiken und einer wirklich herausfordernden Spielaufgabe.

In Centurion haben Sie die Wahl zwischen unendlich vielen Möglichkeiten, die Welt zu erobern. Kampf, Bestechung oder Verführung Können Ihnen den Weg nach ganz oben ebnen. Und das auf dem Schlachtfeld, in der Gladiatoren-Arena oder sogar in Kleopatras Gemächern.

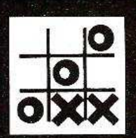
Centurion : Der Verteidiger Roms - für Freunde des Kino-Spiels mit mehr im Kopf als nur zwei Augen.

Erhältlich als IBM/ PC und AMIGA



ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111



THINK TWICE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 55.- DM, **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Magic Soft, 2320 Plön

Hello again

Mit THINK TWICE hat MAGIC SOFT ein schon recht betagtes und sattsam bekanntes Spiel für den Computer umgesetzt. Das Orginal, das unter dem Namen Master Mind firmiert, ist sicherlich so manchem unter der verehrten Leserschaft ein Begriff. Denjenigen, die mit diesem Namen nichts anfangen können, möchte ich kurz erklären, worum es geht. Der Computer wählt aus sechs verschiedenen Farben, die er auf vier Plätze verteilen kann, eine Kombination aus, die der Spieler dann herauszufinden hat. Richtige Farben werden mit einem weißen Stecker, richtige Farben am richtigen Platz mit einem schwarzen Stecker quittiert. Nach insgesamt zehn Versuchen sollte der Spieler die Farbkombination ermittelt haben. Bei der Computerversion bleibt alles beim alten, nur daß der Schwierigkeitsgrad verändert werden kann. Auf Stufe eins kommt jede Farbe nur einmal vor, auf Stufe zwei kann der Computer auch einen Platz freilassen, was einer siebten Farbe gleichkommt. Im dritten Schwierigkeitsgrad können Farben doppelt benutzt werden, in der höchsten Schwierigkeitsstufe können doppelte Farben und auch Löcher auftauchen. Gespielt wird mit der Maus, was absolut unproblematisch ist. Auch die Grafik und der Sound sind recht anständig. Eine weitere Steigerung des Ganzen wäre die Möglichkeit, genau wie beim Original, von dem es auch eine Profi-Version gibt, einen Spielmodus mit fünf Löchern zu spielen.

Schade, daß die Macher dieses Programms nicht daran gedacht haben, denn so wird das Game nach kurzer Zeit ein bißchen zu einfach.

■ *Dirk Fuchser*

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

BACKGAMMON

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 55.- DM, **Hersteller: Magic Soft, Muster von:** Magic Soft, 2320 Plön

Hello again, die Zweite

Wie die Überschrift schon vermuten läßt, handelt es sich bei BACKGAMMON aus dem Hause MAGIC SOFT ebenfalls um eine Computerversion eines schon länger existierenden Spiels. Die Regeln dieses schon jahrhundertealten Spiels setze ich einfach als allgemein bekannt voraus, und komme gleich zu den Vor- und Nachteilen des Programms.

Zu allererst ist es schön, daß dieses Game in neun Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann. Hat man sich für eine Schwierigkeitsstufe entschieden, baut der Computer die Steine auf und es kann losgehen. Gewürfelt wird per Mausklick, aber wer dem Computer nicht traut, kann auch selbst würfeln und die Resultate eingeben. Die Steine werden dann angeklickt, auf den neuen Platz gestellt und per Mausklick wieder losgelassen. Aber hier ist nichts endgültig: für Unentschlossene hält das Programm eine Rücknahmeoption bereit. Ist man sich seiner Sache jedoch sicher, klickt man „Ready" an, und der Computer würfelt und macht seine Züge. Auch an die „Gambler-Variante" des Spiels wurde gedacht, Ihr wißt schon, die Sache mit dem Dopplerwürfel.

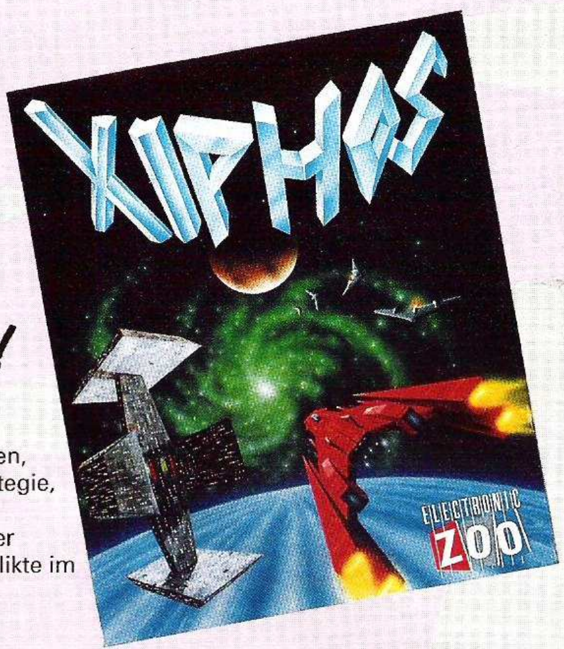
Die Grafik ist recht gut gelungen, die Bedienbarkeit ist sogar sehr gut. An dieser Stelle bin ich fertig mit den positiven Punkten, kommen wir also zu den negativen Aspekten des Ganzen. Wenn ich mich recht erinnere, darf beim Original eine Zunge höchstens mit fünf Steinen besetzt sein, hier kann man jedoch Steine ohne Ende auf eine Zunge packen. So etwas darf einfach nicht sein. Außerdem kann man bei der Computerversion nicht auf einen Zug verzichten, wenn die gewürfelten Augen so gar nicht passen wollen. Einen weiteren Fehler habe ich entdeckt, als der Computer von mir rausgeschmissene Steine wieder eingewürfelt hat. Normalerweise muß dies mit dem höheren Wert der beiden Würfel geschehen. So hatte ich die Sechs mit drei Steinen besetzt, der Computer würfelte Sechs und Zwei und setzte auf der Zwei ein, was nicht den Regeln entspricht. Solche Fehler beeinträchtigen nach meinem Dafürhalten den Spielspaß ungemein. Wer jedoch im Gegensatz zu mir kein „Backgammon-Purist" ist, wird seine Freude an dem Game haben.

■ *Dirk Fuchser*

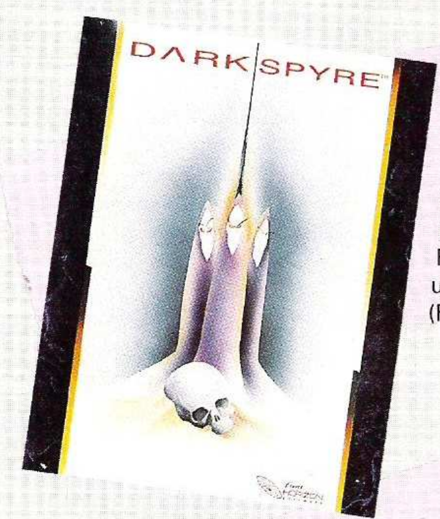
Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



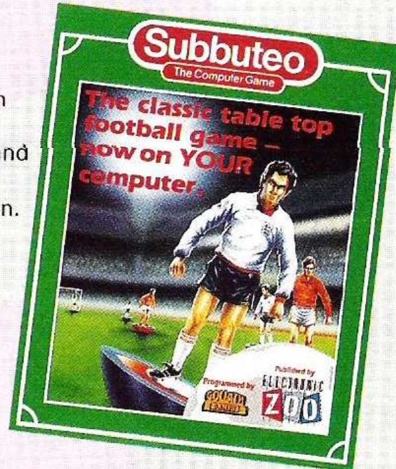
bietet für jeden Geschmack etwas!



XIPHOS ist eine neue ausfallende Weltall-Odyssee mit 3D-Grafiken, die alle klassischen Elemente eines Computerspieles bietet (Strategie, Kampf-Sequenzen und Text-Adventure). Sechs eigenständige Universen mit ihren Raumschiffen und Stationen, die miteinander handeln oder sich gegenseitig bekämpfen. Xiphos zeigt die Konflikte im All so genau und präzise wie selten zuvor.
(Amiga, ST und PC)



DARK SPYRE ist ein Echtzeit-Rollenspiel, in dem die Handlungen aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Sie übernehmen die Rolle eines Kriegers, der eine Nachforschung im Dark Spyre vollenden muß. Sie müssen harte Kämpfe bestehen, Fallen umgehen und von der Magie gebrauch machen, um erfolgreich durch die 50 Levels zu kommen.
(PC und Amiga)



Das klassiche Tisch-Fußball-Spiel ist nun endlich auch für Ihren Computer erhältlich. Sie können gemeinsam mit Freunden eine Liga aufstellen und die Veranstaltungen zeitlich festlegen, oder als Alternative alleine gegen den Computer antreten. Wählen Sie einer der drei Schwierigkeitsgrade, sowie die Kleidung und Farbe Ihres Teams.
(Amiga, Atari-St, C64, PC)

Ganz aktuell von Electronic-Zoo ist das neuartige Action- Strategie-Spiel ECO-PHANTOM'S. Sie müssen die natürlichen Reichtümer des Planeten Erde, der von den fremdartigen Eindringligen bedroht wird, retten. Führen Sie Ihr erobertes Raumschiff durch ein Komplex von Graben und Furchen, bis Sie den richtigen Code finden, um die lebensgefährlichen Wurzeln des ECO- PHANTOM'S aufzuhalten.
(Amiga, ST und PC)



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

BLICKPUNKT

I'VE GOT YOU UNDER MY METAL

Kaltes Metall törnt „Liebhaber" von Programmen, wie SEXY DROIDS -ehemals Blue Angel 69 – wohl weniger an als geschickt verpackte warme, weiche Haut. Zu dieser Feststellung ist wohl auch der in Gütersloh ansässige Softwarehersteller MAGIC BYTES gekommen. Ob es nun richtig ist, ein altes Game als Neuheit zum Fullprice anzubieten, ist die andere Frage. Jedenfalls hat das Programm namentliche, grafische und geringfügige spielerische Änderungen erfahren....

„Neues Spiel – neues Glück". Dies trifft also auf Sexy Droids nicht zu, wie Ihr dem Vorspann ja schon entnehmen konntet. „Neues Spiel – neue Frauen". Das ist an dieser Stelle vielleicht treffender zu bemerken. Der Hersteller setzt also einzig und allein auf die Fleischeslust des Spielers.

Meiner Meinung nach lohnt sich die Investition von 45 Märkern nicht für diejenigen, die schon in den Genuß des Vorgängers *Blue Angel 69* (wird zum gleichen Preis verkauft) kamen. Denn: So toll sind die neuen Mädels nun auch nicht. Da ist der stolze Besitzer des *Blue Angel 69* vielleicht mit vier Ausgaben des *Playboy* besser bedient.

Wer jedoch noch keines der beiden Games besitzt, bekommt mit Sexy Droids sicherlich ein schönes Strategiespielchen, das man immer wieder gern hervorkramt. Denn: Ich für meinen Teil bevorzuge in dieser Hinsicht nun doch eher das männliche Geschlecht, kann mich aber trotz dieses, für mich kleinen Mankos, mit Begeisterung Stunden an diesem Game aufhalten.



Die namentliche sowie die grafische Änderung dürften wohl nun klar sein. Im spielerischen Teil sieht es demnächst wie folgt aus: Die einzusammelnden Zahlen haben teilweise neue Wertigkeiten erhalten. Die „Fünf" beispielsweise, ist nun eine Art Joker und zählt doppelt. Befindet sich ein und dasselbe Symbol dreimal im Spiel, so zählt bei Wahl dieses Steines der Wert ebenfalls dreifach. Man hat also einfach die Regeln von *Blue Angel 69* dahingehend geändert, daß der Spieler noch mehr knobeln muß, um schließlich zum Sieg zu gelangen. Sexy Droids wird voraussichtlich Mitte April erscheinen.

SANDRA ALTER

Auf Tauchstation



THE HUNT FOR RED OCTOBER

System: C-64/128, **empf. VK.Preis:** ca. 50 Mark (Disk), **Hersteller:** Grandslam Entertainment, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Moment, Moment .... hatten wir das nicht schon mal? Dunkel steigt die Erinnerung an ein Spiel gleichen Namens ins Bewußtsein. Doch handelt es sich bei The Hunt For Red October nicht um eine Konvertierung, sondern Grandslam hat sich einfach noch einmal des bekannten Titels bedient.

Die Story ist aber auch hier an den Film „Jagd auf Roter Oktober" angelehnt, nur daß wir es hier nicht mit einer U-Boot-Simulation, sondern mit einem Action-Game zu tun haben. So sind die Möglichkeiten der Spielentwicklung hier auch darauf begrenzt, das nächste Level zu erreichen – oder eben nicht! Im ersten Level muß Jack Ryan, der hier so etwas wie den Helden darstellt, aus einem Helikopter auf ein Schiff abgeseilt werden. Erschwert wird dieses Unterfangen durch die widrigen Wetterverhältnisse. Ist dem Spieler das Abseilen im tobenden Sturm dann mehr oder weniger erfolgreich gelungen – mehr, wenn der Held keinen, weniger, wenn er Schaden davonträgt -, so gelangt man auch schon in den zweiten Level. Hier geht es darum, feindliche U-Boote, Torpedos, Minen und so weiter zu vernichten, respektive ihnen auszuweichen. Da das Ganze in einer Art „Unterwasserhöhle" stattfindet, muß man auch noch darauf achten, weder die Decke noch den Boden zu berühren. Im dritten Level ist ein Rendezvousmanöver mit einem Mini-U-Boot und der „Roten Oktober" durchzuführen, bevor man im vierten Level eine größere Seeschlacht zu überstehen hat. Wenn man dann auch noch den fünften Level geschafft hat, ist das Game durchgespielt.

Die Grafik ist ganz okay, aber nicht von der Art, daß sie Begeisterungsstürme verursachen würde. Gleiches gilt für den Sound. Wenn aber ein Spiel unter dem exakt gleichen Namen firmiert wie ein schon länger existentes, muß es sich dem Vergleich mit der namensgleichen Konkurrenz stellen. Dem Vergleich hält es allerdings nicht stand.

So haben wir es also mit einem Action-Game zu tun, das nicht unbedingt U-Boot-Atmosphäre verströmt, denn das gleiche Gameplay ist dem eifrigen Computerspieler schon aus einigen anderen Games bekannt, mit dem einzigen Unterschied, daß man einen Hubschrauber durch ein Labyrinth bewegen muß.

Bei einem Preis von 50 Mark hätte ich eigentlich etwas mehr erwartet. Dieses Game kann man nur Fans des Films empfehlen, die alles sammeln, was auch nur im entferntesten damit zu tun hat.

Dirk Fuchser

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielverlauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Inh. G. Hartmann



LEMMINGS

Das absolut gute Denkspiel

Amiga 58.90

LINKS

Der langerwartete Nachfolger von 'Leaderboard Golf'.

MS-DOS ... 86.90

MOONBASE

Starkes Strategiespiel über eine Mondbasis

MS-DOS ...98.90

METAL MASTERS */**

Atari ST 61.90
Amiga 61.90
MS-DOS 61.90

ATP

Flugsimulator einer Boing 737 und anderer "ziviler" Flugzeuge

MS-DOS ...109.00

WARLORDS

MS-DOS ...64.90

AMIGA

Titel	Preis
Badlands *	57.90
B.A.T. **	73.90
Bane of Cosmic Forge	98.90
Car Vup **	58.90
Chase HQ 2 */**	58.90
Ghenghis Khan */**	86.90
Line of Fire *	59.90
Mig 29 **	86.90
Nam */**	72.00
Nine Lives *	46.90
Obitus	74.90
Ninja Remix	58.90
Turrican II */**	59.90
Romance of the Three Kingdoms	109.00
Total Recall **	58.90
Rings of Med. 2*/**	69.90
Pyramax	46.90
M.U.D.S. **	64.90
Ultimate Ride **	58.90

MS-DOS

Titel	Preis
4D Sports Driving	73.90
B.A.T. */**	79.90
Bane of Cos. Forge	98.90
Billy the Kid **	74.90
Blue Max	86.90
Covert Action **	99.00
Elite Gold *	83.90
Elvira **	99.00
Exterminator */**	64.90
Flight IV Designer**	99.00
Gem'X *	39.90
Ghengis Khan */**	86.90
Kings Bounty	74.90
Red Baron	95.90
Reederei **	56.90
Shanghai 2	77.90
Lord of the Rings **	86.90
Monkey Island (VGA-Version) **	89.90
Wing Commander Mission Disk	38.90

Über 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Interessiert? - Fordern Sie heute noch unverbindlich unsere kostenlose Videopreisliste an!

ATARI ST

Titel	Preis
Badlands *	57.90
B.A.T. **	86.90
Chase HQ 2 */**	58.90
Ghengis Khan */**	86.90
Line of Fire *	59.90
Mig 29 **	86.90
Nine Lives *	46.90
Ninja Remix	58.90
Turrican II */**	59.90
Total Recall **	58.90
Rings of Med. 2 */**	64.90
M.U.D.S. **	64.90
Nitro	58.90
Ultimate Ride **	58.90

GAMEBOY

Titel	Preis
Batman	56.90
Bomber Boy	61.90
Boulderdash **	56.90
Castlevania **	56.90
Chase HQ	61.90
Double Dragon 2 **	56.90
Dr. Mario (dt.)	49.00
Final Fantasy Legend (amerik)	75.00
Gremlins 2 **	56.90
Klax **	61.90
Motocross	56.90
Nemesis **	56.90
Puzznic **	56.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21 - 44 30 56

LIFE & DEATH II

Im zweiten Teil geht's um Gehirnchirugie

MS-DOS ... 69.90

SPEEDBALL 2 **

Die stark verbesserte Version mit Managerfunktionen

Atari ST 68.90
Amiga 68.90

ON THE ROAD **

Atari ST 64.90
Amiga 64.90

WORLD CHAMP. SOCCER

Atari ST 64.90
Amiga 64.90

SHANGHAI

Die beste Konsolenumsetzung bisher

Lynx 68.00

***

Fortsetzung folgt

***

Die Presse und der BND

Jetzt ist es endlich raus! Der Bundesnachrichtendienst hat seine Leute überall. Selbst die Presse wurde nicht verschont. Der Held des MAGIC-BYTES-Adventures EUROPEAN JOURNEYS arbeitet offiziell als freier Journalist und undercover als Agent des deutschen Geheimdienstes, sozusagen auf zweite Steuerkarte.

Wie der Titel schon verrät, ist Europa das Einsatzgebiet unseres Meisterspions und Schreiberlings. Im Grunde genommen, geht es in diesem Game darum, soviel wie possible in Europa herumzureisen und ein Maximum an Kohle zu verdienen, was den Player entsprechend in die High-Score-Liste bringt. Die bunt bedruckten Scheine werden aber (wie immer) nur gegen entsprechende Leistungen vergeben. Diese Leistungen umfassen Reportagen für diverse Tageszeitungen und natürlich Aufträge des BND. Während man den Presseheinis ruhig eine Absage erteilen kann, wenn deren Auftrag zu ätzend ist, besteht diese Möglichkeit beim BND nicht. Die Jungs lassen nicht mit sich spaßen – austreten kann man aus diesem Verein nur als Leiche.



Sieht aus wie bei Tronics.



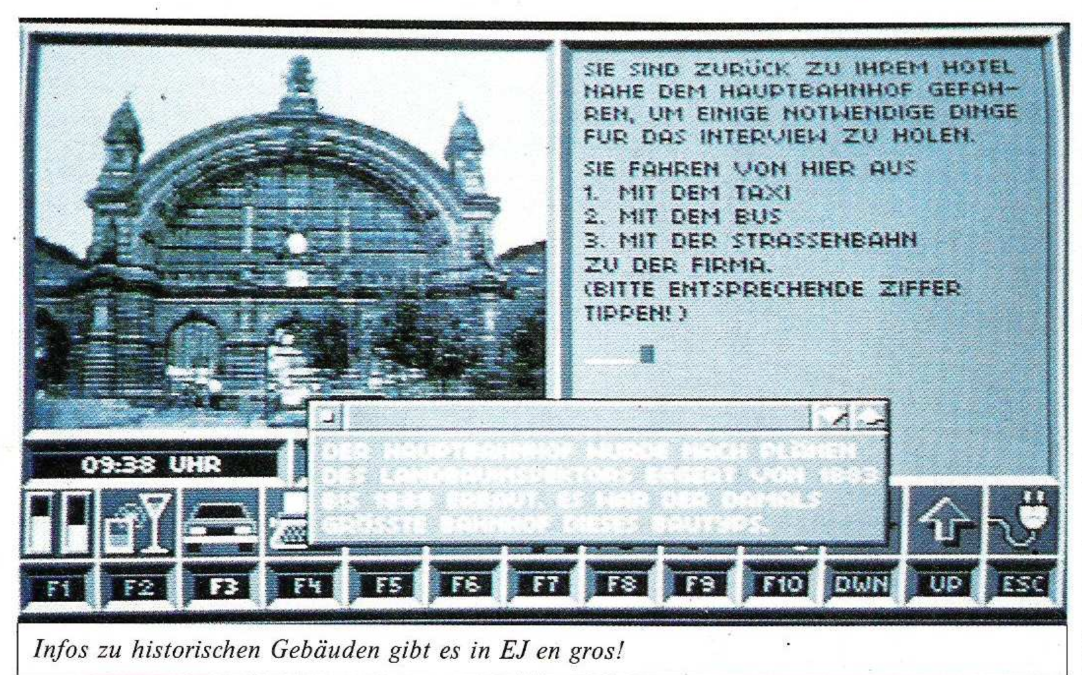
... mit der Straba wär's billiger.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, stehen verschiedene Transportmittel zur Verfügung (Taxi, Straba, Flieger etc.), die frei gewählt werden dürfen, wobei immer der Zeit- mit dem Kostenfaktor im Widerstreit steht.

Grafisch präsentiert sich EJ recht gut. Ein klarer Aufbau der diversen Fenster, eine übersichtliche Bedienleiste und gute Grafiken (zum größten Teil digitalisiert) sprechen für sich. Die Musi ist ebenfalls nicht von Pappe.

Die Entscheidungen im Spiel sind vorgegeben, d.h. dem Player werden mehrere Handlungsmöglichkeiten präsentiert, von denen er eine wählen muß. Das wird Adventure-Puristen wohl eher abschrecken, laut Hersteller bringt aber gerade dies einen immer neuen Spielverlauf, je nachdem, welche Vorgehensweise gewählt wird. Selbst wenn im nächsten Spiel die gleiche Wahl getroffen wird, soll das Game anders verlaufen (bedingt durch die Höhe der Finanzmittel, der verstrichenen Zeit und last but not least durch einen Zufallsgenerator). Nun ja, wie sich die Sache spielt, wird ein Test der Vollversion zeigen, die demnächst erscheinen dürfte. European Journeys hat übrigens noch einen Zwillingsbruder namens AMERICAN JOURNEYS. Hier bereist ein Oldie-Autohändler Reporter die USA.

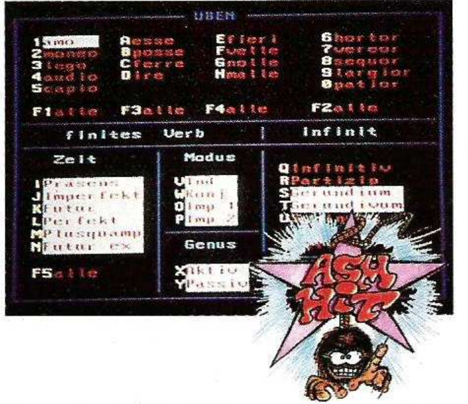
CRUISER



Infos zu historischen Gebäuden gibt es in EJ en gros!

Wäret Ihr gestorben worden . . .

Wie? Was'n das für'n Deutsch? Und was ist das überhaupt für'n sinnfreier Satz, he? Daß es für derlei grammatikalische Hackstückeleien eigentlich nur eine und wirklich nur eine Erklärung geben kann, liegt auf der Hand: Latein. Eine dieser wörtlichen und damit völlig überflüssigen Übersetzungen lateinischer Tempora-Odysseen . . ., au weia.





Da haben wir sie wieder, unsere drei Probleme: Vokabeln, Grammatik und die (selten vorhandene) Lust, sich mit dem Zeug auseinanderzusetzen. Ja, und da es auf der ganzen Welt nicht allzuviel Grausameres gibt als Krankheit, Krieg und (lateinische) Krammatik, gibt es allerhand Bestrebungen, diese Ks möglichst galant zu umgehen. Im letzteren Fall gibt es eine Komplettlösung und eine Lösungshilfe.

Zunächst die Komplettlösung: Jeder Lateiner kommt schon recht früh in den Genuß, eine Begleitgrammatik in Buchform sein eigen zu nennen. Im Anhang findet man dort nicht selten die wichtigsten Grundbausteine der Grammatik, anhand eindeutiger Beispiele tabellarisch verdeutlicht. Meist sind das nicht mehr als zehn Seiten. Wenn man nun sein Taschenmesser von der Notwendigkeit überzeugen kann, diese Seiten fein säuberlich zu entfernen, um sie in späteren Klausuren oder sogenannten Lernerfolgskontrollen als hilfreichen und informativen Sonderbonus zu Rate ziehen zu können, dann ist man der Lösung schon sehr nahe. Näher wäret Ihr allerdings, hättet Ihr einen fähigen Kopierer zu Hand, der Tabelle für Tabelle so verkleinert, daß das Spicken endlich wieder richtig Freude macht. Soweit die Komplettlösung.

Wer sich noch ein wenig mehr zutraut und auf diese eher mechanische 'Lern'-Methode verzichten möchte, kann sein Wissen um die Geheimnisse lateinischer Grammatik trainieren, per Computer beispielsweise . . .

LATEIN ZEITENTRAINER

System: IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 256kB und DOS 3.0) mit 3.5„- oder 5.25"-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 99,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Zugegeben, es gibt nicht sehr viele Sprachen, die dem Beugen von Verben einen so unsympathischen Charakter verleihen, wie Latein. Aber Ihr mußtet Euch ja gerade so'ne Sprache auswählen. Aufgrund seiner relativ ergonomischen Anpassung an die Lerngewohnheiten von Schülern ist der LATEIN-ZEITENTRAINER schon einer der wert- und sinnvolleren seiner Art.

Auf anschauliche Weise vermittelt das österreiche Softwarehaus INGENIO hier anhand gängiger Musterverben alle Konjugationen infiniter lateinischer Verbformen. Ihr könnt selbst entscheiden, ob Ihr 'nur' gezielt üben möchtet, oder ob Ihr Euch vom Computer Fragen stellen lassen wollt – aktive Abfrage quasi. Ja, und was den netten Begriff 'Consecutio Temporum' anbelangt, findet Ihr im Zeitentrainer eine eigens für diese Lektion vorgesehene, gleichnamige Option. Hier geht's dann um die zeitliche Abfolge finiter Verben in Haupt- und Nebensätzen, ums Eingemachte in Form von angewandtem Know-how.

Lobenswert auch die Tatsache, daß der Computer jeden Fehler (*und davon kann man gerade im Lateinischen 'ne Menge machen*) sofort anzeigt. Ein parallel zum Test mitlaufendes Fehlerprotokoll gibt Aufschluß darüber, wieviel Ihr schon geübt habt, aber auch, wo Eure Schwächen liegen. Wer möchte, kann sich solche Protokolle, aber auch alle Übungen und Prüfungen, jederzeit ausdrucken lassen. Ferner sind alle Optionen ausschließlich menügesteuert, so daß Schwierigkeiten bei der Bedienung von vornherein ausgeschlossen werden können.

Sehen wir uns oben Versprochenes nun in der Praxis an, sieht das folgendermaßen aus: Wähle aus dem Hauptmenü des Zeitentrainers eine Option und lege die gewünschten Parameter fest! Tun wir mal völlig bescheiden und begnügen uns zunächst mit dem einfachen **Üben**. Der Screen bietet über ein gut gegliedertes Auswahlmenü Musterverben, Tempora, Modi und Genera an. Vor jedem Wort befindet sich entweder Zahl oder Buchstabe, über welchen man nun seine persönlichen Lernparameter anwählen kann. Steht Euch der Sinn nach ganzen Taten, spricht natürlich nichts dagegen, wenn Ihr Euch gleich ganze Lerngruppen aufbürdet, beispielsweise **alle** Zeiten, Aktiv **und** Passiv, **alle** Modi oder ganze Verbgruppen, die zumeist aus vier oder fünf Verben bestehen. Für diesen Eifer sind die zur Verfügung stehenden F-Tasten (**=alle**) unter jeder Gruppe angegeben.

Weniger eifrig soll's dann bei unserem Test zugehen. Daher begnüge ich mich auch mit nur einem Wort (**1amo**), welches konjugiert schon für die erwartete Verwirrung sorgen wird. Dafür wähle ich alle Tempora (**F5**), beide Fälle (**X,Y**) sowie die Modi **Indikativ (V)**, **Konjunktiv (W)**, **Imperativ 1 (O)**, **Imperativ 2 (P)**, **Gerundium (S)** und **Gerundivum (T)**.

Mit 'Enter' gelange ich in die letzten vier Auswahlmenüs: Da hätten wir zunächst die Person (1. Person Singular bis 3. Person Plural). Hier könnt Ihr Euch – wie in unserem Exempel – alle, aber auch nur ein oder zwei spezifische herausgreifen. Die zweite Frage bezieht sich auf die Sprachausgabe (Latein-Deutsch/ Deutsch-Latein), gefolgt von der Druckeroption und schließlich der Anfrage, ob auf eventuell existierende Mehrfachbedeutungen hingewiesen werden soll, oder nicht. Unsere Testphase wird in der **Latein-Deutsch**-Version mit allen vorhandenen Angaben auf **Mehrfachbedeutungen** geführt. Das, was hier wie eine Endlos-Prozedur aussieht, dauert de facto nicht länger als etwa fünf Minuten.

So weit, so gut. Kehren wir nun – gezwungenermaßen – zurück zu unserem Test-Musterverb: **amare – lieben**. Es soll ja schon vorgekommen sein, daß ich, du, er/sie/es, wir, ihr und sie lieben. Ihr erinnert Euch an die Eselsbrücke **o-s-t-mus-tis-nt**? Das ist Präsens Indikativ Aktiv, und zudem noch ein recht angenehmer Zeitvertreib. Also: **amo, amas, amat**, ... Nicht weniger schlecht wäre die Tatsache, wenn man – sorry, wenn ich, du, er/sie/es, wir, ihr und sie auch mal geliebt werden. Präsens Indikativ Passiv und immernoch o.k., oder? Im Klartext: **amor, amaris, amatur, amamur, amamini** und **amantur**.

»Ingenios Zeitentrainer, die beste Lösungshilfe nach dem Spicker«

Auch die Imperfekt-Konjugationen unseres Lieblings-Verbs sind sowohl in Aktiv- als auch in Passiv-Form noch vorstellbar: Während man nach **bam-bas-bat-bamus-batis-bant** in naher Vergangenheit liebte, wurde man nach **bar-baris-batur-bamur-bamini-bantur** eher geliebt. Auch die Indikativ-Formen des Perfekts und Plusquamperfekts gereichen dem allgemeinen Hörverständnis eines Durchschnittmenschen noch zur Freude, denn **amavisti** (du hast geliebt), **amatus es** (du bist geliebt worden), **amaveras** (du hattest geliebt) oder **amatus eras** (du warst geliebt worden) spiegeln selbst ohne Kontext noch den beabsichtigten Sachverhalt wider.

Was jedoch die Grenzen unserer linguistischen Vorstellungskraft antastet, wären in unserem Musterbeispiel Formen wie Futur Indikativ, Aktiv und Passiv: **amabo** – ich werde lieben, oder gar **amabor** – ich werde geliebt werden. Was 'ne Vorhersage, und wer will das wissen. Noch viel ungebräuchlicher werden Formen wie Präsens, Imperfekt und Perfekt, jeweils Konjunktiv, Aktiv und Passiv ...

Was ich mit all dem zum Ausdruck bringen möchte, ist meine Begeisterung für diesen Zeitentrainer. So spielend selbiger beim Konjugieren solch' und anderer Musterverben zu handhaben ist, so klar und unverständlich sind auch wichtige Hinweise, wie eben bei bestehender Gefahr, daß mit wörtlicher Übersetzung ein derart sinnfreier Kontext zustandekommt. In diesen Fällen konjugiert der Trainer das Verb zwar brav herunter, ersetzt aber eine mögliche wörtliche Übersetzung sinnvollerweise gegen einen hilfreichen Fingerzeig.

Methodische Sicherheit verleiht zudem der zuverlässige Hinweis auf eventuelle Mehrfachbedeutungen eines gebeugten Verbs. Ein Beispiel: **Perfekt Konjunktiv Aktiv:** amaveris. **Übersetzung:** wörtlich nicht sinnvoll, kann nur im Kontext übersetzt werden. **Mehrfachbedeutung:** 2.Person Sg., Futur ex Indikativ Aktiv. **Übersetzung:** Du wirst geliebt haben.

Gleiches beim **Gerundium:** amare. **Übersetzung:** das Lieben. **Mehrfachbedeutung:** Infinitiv Präsens Aktiv. **Übersetzung:** lieben, zu lieben.

Sehr zufriedenstellend ist auch der Prüf-Modus. Das Auswahlmenü ist mit dem der Übungslektion identisch, im Anschluß daran könnt Ihr zwischen den Prüf-Varianten **Verbform-Bestimmung**, **Bestimmung-Verbform** oder der **gemischten Variante** wählen, fernerhin verfügt der Zeitentrainer über eine **Einsteiger-** und eine **Fortgeschrittenen-Stufe**. Beide Stufen sind in sich nochmals in drei Schwierigkeitsgrade untergliedert, **Stufe I, II und III**. Am Ende einer jeden Prüfsequenz oder bei Abbruch erscheint ad hoc eine aufschlußreiche Leistungsbewertung in prozentualer Einordnung.

Matthias Siegk

Positiv	**Handling, Komplexität**
Negativ:	**-**
Lernefffekt	**11**
Preis/Leistung	**11**



SPIRIT OF EXCALIBUR

System: PC (EGA mind. 256 KB; VGA, Tandy & MCGA mind. 640 KB; Adlib, MT-32, Covox, CMS) (getestet), Amiga (getestet), Atari ST, Apple II GS, Apple Macintosh, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Virgin Mastertronic, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel; Rushware, 4044 Kaarst 2.



Alles auf einmal

Die Geschichte von Spirit of Excalibur setzt da ein, wo so viele Geschichten anfangen: nämlich vor langer, langer Zeit. In unserem Fall hat das Ganze sogar einen sehr authentischen Charakter, ist das Geschehen doch im England des Jahres 539 angesiedelt. Ganz klar, daß in dieser Zeit noch keine Demokratie und kein Premierminister existiert, sondern vielmehr wackere Ritter für den Hochadel kämpfen, um Machtpositionen im zersplitterten Königreich zu erweitern.

Der Spieler übernimmt dabei zunächst die Rolle des Lords Constantine, des legitimen Thronfolgers des soeben getöteten König Arthurs. Constantine muß eine Fülle von Problemen bewältigen, wobei die Thronbesteigung noch das kleinste Übel ist, eine kleine Episode im Kampf um England. Dementsprechend ist das Spiel in insgesamt fünf Episoden, sprich: Abenteuer, unterteilt, die nacheinander absolviert werden müssen. In Episode eins muß Lord Constantine von York aus nach Camelot ziehen, um die Krone in Empfang zu nehmen. In Episode zwei fallen die Schotten und Sachsen über England her, die Episoden drei und vier beschäftigen sich mit magischen Kämpfern, die für Chaos sorgen und Rätsel bergen, und bei Episode fünf versucht ein Verräter, mit Dämonen den Thron zu erobern.

Diese Bandbreite an mystischen Rätseln, blutigen Schlachten und strategischen Schachzügen macht deutlich, daß es gar nicht so einfach ist, Spirit of Excalibur einem bestimmten Genre zuzuordnen. Für ein Rollenspiel sprechen die vielen Charakterkriterien (Health, Faith, Magic) mit Punktwertung sowie die typische Zusammenstellung einer Party zwecks Rätsellösen. Für ein Adventure sprechen die besagten mystischen Rätsel, bei denen Personen befragt, Informationen gesammelt und Gegenstände geschickt benutzt werden müssen. Schließlich und endlich könnte das Ganze auch ein Strategiespiel sein, denn beim Kampf gegen die Sachsen und Schotten, gegen Verräter und auflauernde Banditen am Wegesrand müssen Verbündete gesucht, Truppen in Stellung gebracht und in einem Kampfmenü diverse Kampftaktiken miteinander abgewägt werden. Spirit of Excalibur ist somit ein ganz wilder Mix all dieser Spielarten und bietet in jeder Episode andere Anforderungen, die dem Spieler Abwechslung und einen gehörigen Motivationsschub bringen sollen.

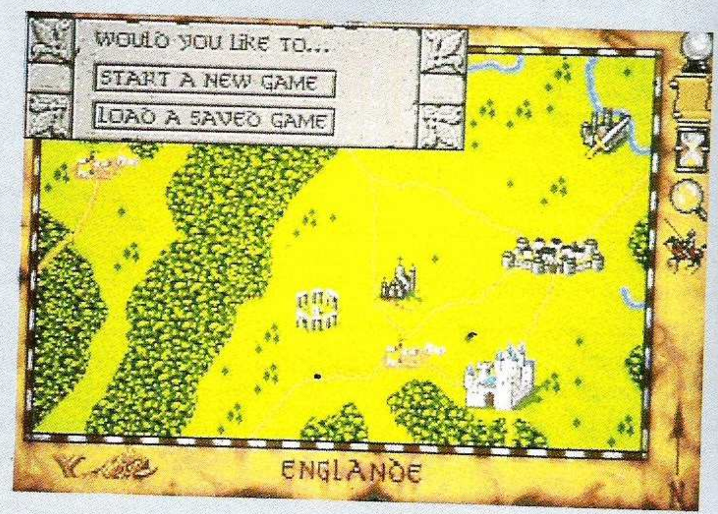
Leider hat sich der Hersteller **Virgin Mastertonic** wohl ein bißchen mit diesem Konzept übernommen, denn das Spiel bietet zwar von allem etwas, aber von jedem zu wenig. So ist die Punktewertung für die Charaktere nur von geringer Bedeutung, zusätzliche Punkte gleichen zuweilen Geschenken und sind nicht auf gelungenes Spielen zurückzuführen („Faith"- also Glaubenspunkte gibt es z.B. für einen mehrminütigen Aufenthalt in einer Kirche). Die Wanderung durchs mittelalterliche England birgt kaum Überraschungen, die Handlung verläuft einfach zu zielgenau und läßt den nächsten, richtigen Spielschritt leicht erkennen. Ärgerlich, wenn auch nicht relevant für die Handlung, sind die umständliche, anwenderfeindliche Menüführung und der einlullende, viel zu traurige Sound.

Die positiven Aspekte von Spirit of Excalibur sollen natürlich nicht verschwiegen werden! Die Grafik ist auf dem Amiga und natürlich beim PC mit VGA ein echter Genuß und bringt den Spieler echt auf den Trip in die Vergangenheit. Die einzelnen Episoden machen Spaß und sind tatsächlich motivierend, wenn auch für Puristen dieser Spielarten nicht geeignet. Wer jedoch als Anfänger mal was anderes als Ballerspiele zocken will, wird mit diesem klar strukturierten, übersichtlichen Adventure-Rollen-Strategiespiel durchaus vergnügliche Stunden erleben! ■

Michael Suck

	PC/Amiga
Grafik	**10/10**
Steuerung	**6/6**
Handlung	**8/8**
Atmosphäre	**9/9**
Preis/Leistung	**8/8**

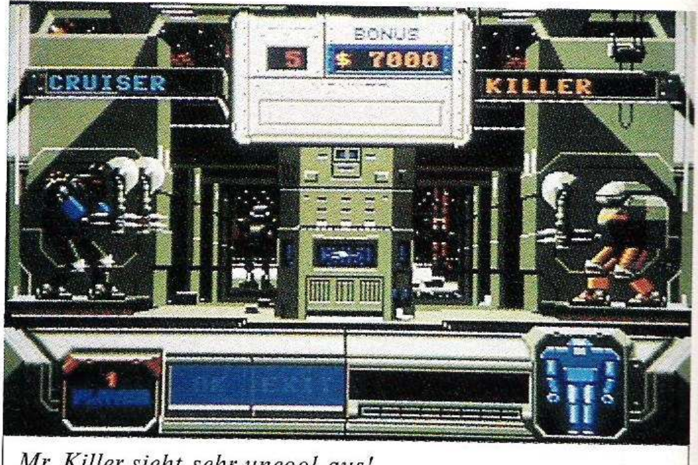





SUPER MONACO G.P.®
YOUR TYRES YEARN
FOR TURBO BURN!
SEI DER BESTE, SCHLAGE DEN REST ...
... DER AUFREGENDSTE GRAND
PRIX DER WELT
SEGA
Erhältlich auf:
CBM 64/128
& Schneider/
Amstrad
Kassette &
Disk.
Spectrum
Kassette,
Amiga &
Atari ST.
U.S. Gold Ltd, Units 2/3
Holford Way, Holford,
Birmingham, England
B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.
U.S. GOLD®
SEGA
© 1990, 1991 SEGA™. Alle Rechte vorbehalten.
Sega™ ist eine Warenzeichen der
Sega Enterprises Ltd.

Hau den Lukas!

Riesig wie ein Wolkenkratzer, massig wie ein Dinosaurier, kampfstark wie eine ganze Armee – das sind die METAL MASTERS. In diesem Game von INFOGRAMES steuert der Player einen mächtigen Stahlkoloß in einem Zweikampf um den Meistertitel. Die mit fiesesten Instrumenten bewaffneten Maschinen treten in einer Mischung aus Boxkampf und Waffenduell gegeneinander an.



Mr. Killer sieht sehr uncool aus!



METAL MASTERS

System: Atari ST (tested), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Ein Roboter kann in mehrere Grundeinheiten zerlegt werden: Die Hauptunit, das Beinpaar und zwei Waffenarme. Die Hauptunit, in der auch der Pilot Platz nimmt, enthält den Zentralcomputer und einen mehr oder weniger starken Laser. Es gibt sie, genau wie das Beinpaar, in vier unterschiedlich starken Panzerungen. Die Waffenarme werden in reichlicher Auswahl und mit diversen Waffen angeboten.

Mit solch einem stählernen Roboter ziehe ich in die Arena, um mich im Zweikampf zu messen und die Nummer 1 zu werden. Der Weg dorthin ist allerdings alles andere als einfach, denn die Gegner sind kampferfahren und gut ausgerüstet. Im ersten von zehn Leveln muß ich mit dem Robotergrundmodell vorlieb nehmen, denn für eine bessere Ausrüstung muß erst einmal Geld verdient werden, und das geht nur mittels Kampf. Die Battle geht über fünf Minuten und kann wahlweise via F5 auf zehn Zeiteinheiten verlängert werden. Genau wie beim Boxen wird der Sieger nach Punkten oder nach k.o. ermittelt. Jeder Treffer bringt Punkte, die in harten Dollars ausbezahlt werden. Außerdem winkt dem Sieger eine Sonderprämie.

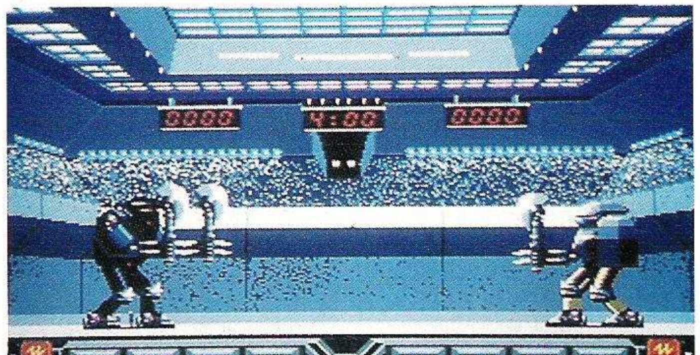
Mein erster Gegner besitzt die gleiche Bewaffnung wie ich, nämlich einen Fist Laser und einen Punch Missile (beides recht lasche Schlagfäuste mit Schußvorrichtung). Sofort nachdem mich der Fahrstuhl in die Battle-Zone gebracht hat, gebe ich einen ersten Laserschuß ab und mache einen Ausfallschritt zur Seite, denn der Gegner schläft nicht und läßt im gleichen Moment eine Missile los. Mein Laserschuß trifft ihn voll in den Brustpanzer, was augenblicklich in der Schadensleiste am unteren Bildschirmrand angezeigt wird (für jede der vier Grundeinheiten, aus denen ein Metal Master besteht, findet sich eine Schadensanzeige, die sich bei jedem Treffer ein Stück rot einfärbt. Ist das Icon komplett rot, fällt das entsprechende Teil aus. Bei der Hauptunit bedeutet das die Zerstörung des Robots). Nach kurzem Schußwechsel merke ich, daß die Robbis zu schwerfällig für schnelle Ausweichmanöver sind (liegt wohl an den billigen Beinpaaren). Also ran an den Feind und den Nahkampf gesucht. Hier können die Waffen nicht eingesetzt werden, da helfen nur gut plazierte Fausthiebe. Ich traktiere den anderen mit einer Serie von Kopf- und Bauchschlägen, gehe im richtigen Moment in die Hocke und schlage von unten, was ihm schwer zusetzt. Nach fünf Minuten gehe ich mit leichtem Punktvorsprung als Sieger aus der ersten Runde hervor.

Jetzt geht's ab in den Supermarkt, um die gewonnenen Dollars in bessere Hardware einzutauschen. Die Schäden am eigenen Robot können mittels des Sell-Icons abgerufen werden. Wie sich herausstellt, ist die Hauptunit zu 70% tot. Es muß also eine neue ran. Von den vier zur Wahl stehenden, nehme ich die teuerste und beste für 25.000 Dollar. Auch das Beinpaar darf ruhig etwas kosten. 20.000 ist mir die Sache Wert. Die Qualität (Power, Widerstandsfähigkeit, Hitzebeständigkeit, Waffenstärke) der gewünschten Einheit wird mittels Balkendiagramm angezeigt. Die beiden Waffenarme sind zwar noch gut erhalten, angesichts der geringen Durchschlagskraft verkaufe ich aber den Fist Laser. Der Verkauf ist leider ein Minusgeschäft, mit dem restlichen Kapital kann ich aber immerhin noch einen Cleaver Missile kaufen. Die Raketen dieses axtähnlichen Waffenarms haben eine enorme Power und auch das Beil ist nicht von Pappe.

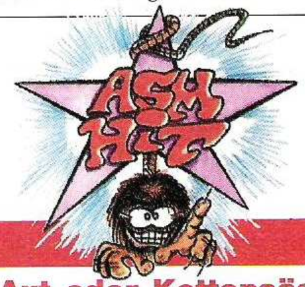
Nach dem Deal geht es in die Werkstatt, wo der eigene Master zusammengesetzt wird. Hier sieht man auch den nächsten Gegner. Er sieht furchterregend aus – mächtig groß und ohne Beine, nur von einem Antigrav-Feld gehalten. Er besitzt ebenfalls ein Hackebeil und einen Puncher. Nachdem mein Robbi installiert ist (wie alles andere auch, via Joystick), beginnt der nächste Kampf. Auch diesen Enemy hole ich mir im Nahkampf. Da er keine Beine besitzt, die bei den meisten Modellen eine Schwachstelle sind (bei deren Ausfall wird der Robbi manövrierunfähig und kann in Ruhe zersägt werden), konzentriere ich mich erneut auf die Hauptunit. Nach hartem Gefecht gehe ich mit hohen Schäden als Sieger aus dem Kampf hervor.... and the winner is: Cruiser!

Metal Masters ist wirklich mal wieder ein spannendes und interessantes Kampfspiel. Die Möglichkeit, den eigenen Roboter aus einer großen Auswahl von Grundeinheiten zusammenzusetzen, gibt der Sache einen hohen Variantenreichtum und läßt die richtige Experimentierfreude aufkommen. Durch die unterschiedliche Bewaffnung der Gegner müssen die eigenen Waffen schon sorgfältig ausgesucht werden, um im Kampf zu bestehen. Und an Waffenauswahl mangelt es nun wirklich nicht. Außer den recht bescheidenen Fist Lasern bzw. Missiles finden sich so geniale und durchschlagskräftige Dinge wie der axtähnliche





Auch diese Blechbüchse wird geknackt.





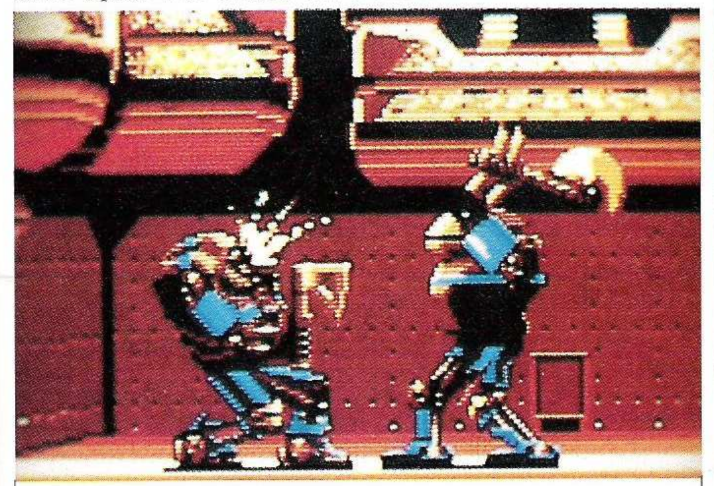
»Ob Keule, Axt oder Kettensäge – METAL MASTERS bringt satisfaction, guaranteed!«

Cleaver, der klauenartige 3 Claws, die exzellente Powersaw (eine sehr zu empfehlende Kettensäge) oder auch das teuerste Modell der BRM (ein Riesenhammer mit unglaublicher Schlagkraft).

Die Grafik ist gut, die Steuerung der Robots exakt und die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern fehlt auch nicht (F7-Load, F8-Save, Leerdiskette benutzen). Noch wichtiger ist der Zwei-Player-Modus, denn zu zweit macht das Game noch mehr Spaß. Wer mitten im Game mal pinkeln muß, kann seinen Robot im Auto-Modus kämpfen lassen (Spieler 1 F1 an / F2 aus, Spieler 2 F3/F4). Lediglich der Sound könnte besser sein, was hoffentlich in der Amiga-Fassung der Fall sein wird. In diesem Sinne: Hau drauf, Honey! ■

Cruiser

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Voll auf die Zwölf!

4 x SPORT



STREET SPORTS

System: C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Endlos-Ballsport werdet Ihr im Pack der neuen Compilation von EPYX vorfinden. STREET SPORTS enthält: American Football, Basketball, Baseball und Fußball. Die auf drei Disketten befindlichen Games haben alle den gleichen Aufbau. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Plätzen wählen und auch seine jeweiligen Mitspieler ganz individuell aussuchen.

Die Grafik der Games ist durchweg sehr schön gelungen. Die Steuerung funktioniert auch, was will man mehr?

Allerdings muß man sagen, daß die Spieler sich etwas langsam bewegen, meiner Meinung nach kann man dies aber großzügig übersehen, denn ganz so arg ist es nun auch wieder nicht. Bei allen vier Games besteht die Möglichkeit, allein gegen den Compi oder aber mit zwei Leuten zu spielen. Die C-64-Sportfans unter Euch werden sicherlich Ihre Freude an diesem Viererpack haben, denn auch das Preis-/Leistungsverhältnis ist akzeptabel. ■

Sandra Alter

Gesamtnote 8

FULL BLAST LOHNT SICH!



FULL BLAST

System: PC (EGA, CGA, Hercules, 512 K), Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** UBI SOFT, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Hergeschaut! UBI SOFT hat 'ne Compilation herausgebracht, bei der sich die Investition von 100 Steinen auch lohnt. Da hätten wir erst einmal die Strategie-Action-Simulation CARRIER COMMAND. Hier gilt es per Luftwaffe und Bodentruppen diverse Eiländer zu erobern. Das Game bietet viele Möglichkeiten und hat eine gute ausgefüllte 3D-Vektorgrafik zu bieten.

Nicht in der Luft und nicht zu Land, sondern in unheimlichen unterirdischen Gängen spielt sich die Story von RICK DANGEROUS ab; ein Jump'n'Run, das mit viel Einfallsreichtum gestaltet wurde. Es besitzt schöne Grafiken und läßt sich hervorragend steuern. Mit Rick seid Ihr vor keiner Überraschung sicher!

Überrascht werdet Ihr sicherlich auch von P47 sein. Das Game beeindruckt ebenfalls mit Grafik, sprich: schöne Farbverläufe, sauberes Scrolling und Ideenreichtum in der Gestaltung. P47 ist ein überdurchschnittlich gutes Ballerspiel.

Mit „durchschnittlich" könnte man nun die drei noch verbleibenden Spiele bezeichnen. 'Ne heiße Kiste heil ins Ziel zu bringen – diese Aufgabe hat der Spieler bei FERRARI FORMULA I. Grafisch ist diese Renn-Simulation recht gut gelungen, technisch hätte man einiges besser machen können. Trotzdem hat man in diesem hochkarätigen Gefährt 'ne Menge Spaß!

Nun bleiben noch CHICAGO 90 und HIGHWAY PATROL. Bei beiden Games geht der Spieler auf Verbrecherjagd. Bei Chicago 90 kann der Spieler jedoch auch wahlweise in die Rolle des Gejagten schlüpfen. Wie der Name schon sagt, spielt dieses Game in Chicago-City. Hier wird mit mehrmals geteiltem Bildschirm und Radaren gearbeitet. Highway Patrol dagegen gleicht eher einer Rennsimulation. ■

Sandra Alter

Gesamtnote 9

»RUSH« JA – ABER NICHT »GOLD«



GOLDRUSH

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, 4830 Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Viel Spiel für wenig Kohle bekommt Ihr, wenn Ihr Euch die neue Compilation GOLDRUSH von MAGIC BYTES zulegt! Von den zehn im Pack enthaltenen Games sind allerdings nur fünf „brauchbar". Aber immerhin! Fünf Mark pro Diskette – das bezahlen „unanständige Leute" auch beim Raubkopierer.

Kommen wir aber nun zum ersten der zehn Games: SPINWORLD. Dies ist ein sehr mäßiges Ballerspiel und nicht weiter erwähnenswert. Das zweite in der Zehnerreihe ist wirklich brauchbar: POWERSTYX. 15 verschiedene Bilder, die man abschnittsweise durch Ziehen von Linien „erobern" muß.

Ein Uralt-Spielprinzip – aber super! Eine *Breakout*-Variante, nämlich. Crystal Hammer, wäre das nächste. Die Maussteuerung funktioniert exakt, viele Extras – ebenso durchaus eines der Spiele, mit denen Ihr garantiert Spaß haben werdet.

In kältere Regionen wird Euch ESKIMO GAMES; entführen. Hier muß man diverse Wettbewerbe bestehen. Beispielsweise Gäste mit Eisbechern bedienen oder einen Iglu vervollständigen. Alle diese Wettbewerbe sind auf Schnellig- und Geschicklichkeit ausgelegt. Fazit: Witzige schöne Grafiken – brauchbar. Strategie und Reaktion erwarten dann CLEVER & SMART von Euch. Aber, wie das oft so ist, Comicfiguren allein machen noch kein Spiel. In einem Wort: Uninteressant!

Mit dem gleichen Begriff kann man auch die Games LITTLE DRAGON (Karate), SKYBLASTER (Luftkampfsimulation) und TRIPLE X (*Pac-Man*-Abart) umschreiben. Dementgegen stehen jedoch noch VIMPIRE'S EMPIRE und FINAL MISSION. Das erste ist ein Jump'n'Run, bei dem Vampire gejagt werden müssen – hübsches Programm! Das zweite wird auf der Verpackung mit „Labyrinth des Irrsinns" beschrieben. Das ist 'n bißchen sehr übertrieben, denn grafisch hat das Game so gut wie nichts zu bieten. Trotzdem läßt es sich gut spielen und macht auch Spaß. ■

Sandra Alter

Gesamtnote 8

Schnaarch



JUDGE DREDD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London, England, **Muster von:** Hersteller.

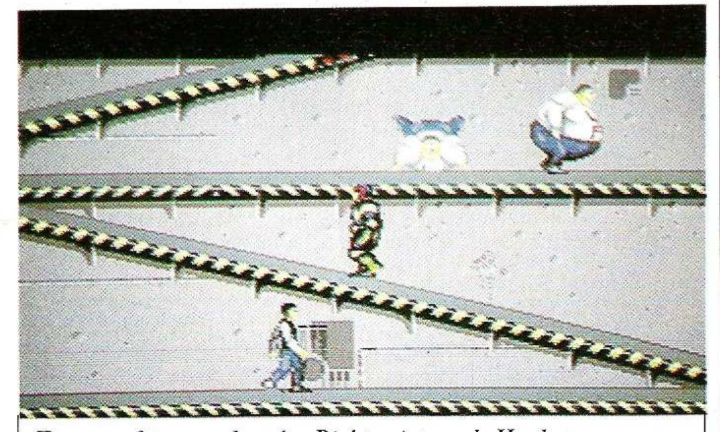
Die in England weit verbreitete Comicfigur JUDGE DREDD treibt nun auch in Computergefilden ihr Unwesen, hat VIRGIN GAMES doch ein gleichnamiges Actionspiel für den AMIGA auf die Beine gestellt. Logisch, daß Judge Dredd in diesem Game wieder einmal für Recht und Ordnung zu sorgen hat, indem er nämlich ein völlig heruntergekommenes Städtchen des 21. Jahrhunderts vom Bösen befreit.

Im Klartext bedeutet dies nichts anderes als sechs mehr oder minder abwechlungsreiche Levels, vollgepackt mit einer Vielzahl an Schergen und sonstigem Gesocks. Zu allem Übel gilt es ferner noch, eine Reihe von Bömblis in den labyrinthartig angelegten Stages zu entschärfen. Trotz zahlreicher Finessen, welche die Macher von Judge Dredd in ihr Spiel implemtiert haben, erwartet Euch aber nur spielerische Einöde. Zum einen wiederholt sich der Spielablauf quasi ständig, zum anderen läßt das Spieltempo stark zu wünschen übrig.

Ähnlich enttäuschend sieht's im technischen Bereich aus, wobei insbesondere die billig in Szene gesetzte Grafik zu nennen wäre. Von Detailreichtum, geschweige denn von Farbenvielfalt kann bei Judge Dredd jedensfalls keine Rede sein. Des weiteren kommen Aufmachung und Animation der Sprites sowie das Ruckeling einer mittleren Katastrophe gleich. Einen weiteren „Paukenschlag" setzt Virgin mit einer recht verkorksten Musikuntermalung, bestehend aus spärlichen Sounds sowie lächerlichen FX. Fazit: Judge Dredd mag mit Sicherheit seine Qualitäten besitzen, zu einem empfehlenswerten Actiongame reicht es aber beileibe nicht. ■

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Trepp auf, trepp ab – der Richter ist auch Henker

Blaue Augen, dicke Nasen, heiße Ohren



System: Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Krisalis Software/Goliath Games, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Was den Kickern recht, ist den Boxern billig. Mit anderen Worten: Wenn das Heer der Fußball-Manager-Programme inzwischen bereits nach Dutzenden zählt, dann sollen auch die Faustkämpfer nicht zu kurz kommen. So oder ähnlich muß wohl KRISALIS gedacht haben, als es die Rechte an seinem neuen Spiel WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER erwarb; die Programmierarbeit zu dieser Manager-Simulation leistete GOLIATH GAMES, unter Kennern mit seinem *Track Suit Manager* zu einigem Ansehen gekommen.

Wie der Titel und nicht zuletzt meine einleitenden Worte bereits erahnen lassen, geht es bei WCBM also darum, eine Boxstaffel zu Ruhm und Ehren zu führen. Hierzu können zunächst ein oder mehrere Fighter ausgewählt und auf ihre bevorstehenden Aufgaben vorbereitet werden. Zu diesem Zweck stehen ein Masseur und ein Trainer zur Verfügung, die man über den Zustand der Boxer befragen beziehungsweise mit ihrer „beruflichen Weiterbildung" beauftragen kann.

Die eigentliche Managertätigkeit wird aber vom Büro aus vorgenommen. Wichtigstes Interieur hier sind das Telefon, ein Notizblock, ein Kalender und die Sekretärin.

(Angesichts der zur Zeit auch in der ASM tobenden Diskussion um die Darstellung der Frau in den Medien beeile ich mich, obigen Satz zu präzisieren: „Interieur" sind Telefon, Block und Kalender; bei der Sekretärin hingegen handelt es sich – selbstverständlich – um eine Mitarbeiterin aus Fleisch und Blut. Anm. d. Verf.)

Aber weg vom sogenannten „schwachen Geschlecht", widmen wir uns wieder den nackten Tatsachen, will heißen: den harten Burschen. Bevor diese aber zum Zuge kommen, müssen erst einmal Termine gemacht werden. Jetzt kommt das Telefon zum Einsatz; der heiße Draht schafft unverzüglich eine Verbindung mit verschiedenen Boxpromotern, mit Limpy und Wimpy, den beiden Spionen, mit Trainer Jim und mit den beiden Boxverbänden FWB und WCIB. Hierzu noch eine Anmerkung: Limpy und Wimpy kann man auf Achse schikken, um die nächsten Gegner beim Kampf zu beobachten; aus ihren Berichten kann man dann möglicherweise wichtige Informationen für die Vorbereitung auf den bevorstehenden Kampf beziehen.

Um Kämpfe zu arrangieren, muß man Kontakt mit anderen Promotern aufnehmen. Hier wählt man einen geeignet erscheinenden Gegner aus (der in der Weltrangliste nicht zu weit vor dem eigenen Fighter rangieren sollte), vereinbart einen Termin und einigt sich schließlich auf die Gewinnausschüttung. Zu Beginn muß man noch kleine Brötchen backen und sollte sich mit 20 bis maximal 30 Prozent Provision zufriedengeben.

Man spricht deutsch!



Auf geht's zum Kampf. Die Kontrahenten werden vorgestellt, und dann beginnt die fröhliche Prügelei. Diese allerdings bekommt man nicht zu Gesicht; stattdessen fassen zwei Radiokommentatoren die Highlights zusammen.

So gerät das Spiel zu einer alles in allem recht trockenen Angelegenheit, was aber eben für Manager-Programme typisch ist. Denn: Die Strategie steht bei Games dieser Art im Vordergrund, doch gerade sie – und das ist traurig – kommt bei WCBM ein wenig zu kurz. Insgesamt sind die Handlungsmöglichkeiten recht knapp bemessen, wenn man auch während der Rundenpausen noch Korrekturen an der taktischen Marschroute vornehmen kann. Dennoch: Die Gelegenheit zum Handeln bietet sich gar zu selten, die Abläufe wiederholen sich zu rasch, Langeweile ist die Folge. Die Grafiken sind von recht unterschiedlicher Qualität – ganz hübsch anzusehen hier, andererseits aber auch an vielen Stellen beinahe dilettantisch gezeichnet.

Bleibt noch zu erwähnen, daß der gesamte On-Screen-Text in deutschen Lettern auf der Mattscheibe erscheint. Allerdings – oh Jammer! – läßt die Übersetzung arg zu wünschen übrig, so daß auch in dieser Beziehung Abstriche gemacht werden müssen. Insgesamt also ein Produkt mit Licht und Schatten, wobei die Waage eher gen Finsternis ausschlägt. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	7
Spielaufbau	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

IM BLICKPUNKT

Schikanen schon von Anfang an

Hoppala! Was ist denn den Programmierern von GREMLIN da rausgerutscht? „Only Gremlin can do this", so lautet die neue Unterzeile, die die alte „Always ahead of their Time" ersetzt hat. Hoffentlich kein schlechtes Omen! Das, was man sich bei SUPER CARS II geleistet hat, ist schlichtweg eine Frechheit. Genaueres hierzu nach dem Break (I'm right back after the Messages).

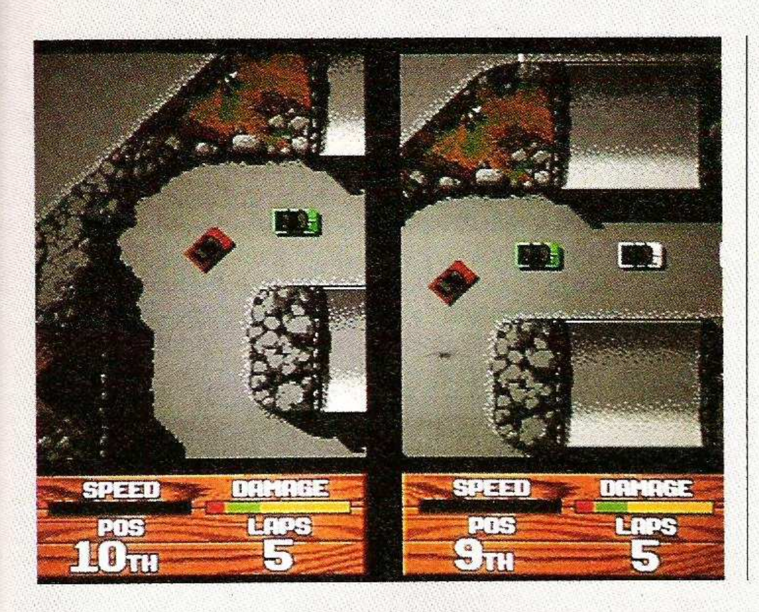


SUPER CARS II

System: Amiga (angeschaut), ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin, England, **Erscheinungsmonat:** April '91.

Schon seit mehreren Stunden halten Klaus, Otti und ich die „Mahnwache". Keiner außer uns soll das Geheimnis der Steuerungs- und Fahrtechnik von SUPER CARS II herausbekommen. Wird auch keiner schaffen. GREMLIN GRAPHICS hat es doch tatsächlich fertiggebracht, den Nachfolger der *Super Cars* grafisch noch um einiges zu verbessern, aber gleichzeitig eine Steuerung über den Stick zu liefern, die echt unmöglich ist. Verhunzt nennt man das wohl. Obwohl, und das muß ich hier betonen, obwohl nur das Teilprogramm vorliegt. Dennoch – ich glaube kaum, daß sich was in puncto Lenkverhalten ändern wird ...

SUPER CARS II besticht, wie erwähnt, durch eine ausgezeichnete Hintergrund-Grafik – wieder mit den feinsten Details. Ich nenne hier nur die Schatten-Effekte (Schnalz!). Allerdings sind die Karren (Player eins fährt 'nen roten, der andere einen grünen) in einer „Schräglage", so als ob der Four Wheel Drive 'nen Knacks weggekriegt hat (Schmalz!). Trotz Achsenbruch fährt das Ding wie eine Eins, falls man das Glück hat, eine Gerade zu erwischen. Sobald es in die Kurven geht, versagt die Stick-Steuerung, die mehr als nur ungenau ist. Sie ist ungenügend!



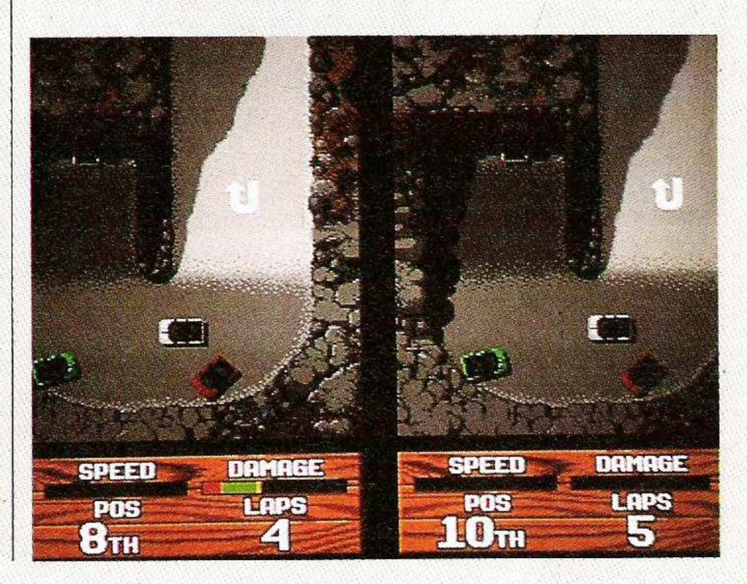
Wir gurken also bei gespaltenem Bildschirm so vor uns hin, bandeln immer wieder an das Ambiente und ruinieren nicht nur die Umwelt, sondern auch die Karosse unseres Ruckel-Cars. Das Geschehen verfolgen wir aus der Kolibri-Perspektive.

Da dies ein Rennspiel sein soll, nehmen wir, wenn auch nur mühsam, die Verfolgung der „Silberpfeile" auf. Fünf Runden gilt es zunächst zu überstehen. Hierbei achten wir schon gar nicht mehr auf die derzeitige Position im Rennen, da wir mehr die „Damage"-Anzeige im Auge haben und uns auf den entscheidenden Sprung über die drei Rampen konzentrieren. Meist aber verhindert das Anbandeln und die Steuerung, daß wir den richtigen Schmackes bekommen. Rutschen wir nur drüber, fällt die „Super-Karre" zu Poden – und Beng, blatzt unsere Kummipereifte Kasberkiste auseinander...

Gerade eben höre ich, daß sich – unverschämterweise – Sandra in die Sache eingemischt hat. Tatsächlich (was für ein Massel) sprang sie mit der grünen Kiste über alle drei Rampen (unglaublich!). Nun, dies alles bringt uns lediglich zu der bekannten Feststellung: Ausnahmen bestätigen die Regel!

SUPER CARS II soll nach Angaben des Herstellers noch mehr Features in der Endversion besitzen als der Vorgänger. Noch mehr Schikanen, noch mehr Waffen, noch mehr Mehr... Warten wir also ab, was wir noch zu sehen bekommen. Tatsache aber bleibt, daß der erste Eindruck meist der richtige ist: Gute Effekte, miese Steuerung. Macht's gut! ■

MANFRED KLEIMANN



Dreh' und fummel, bis es knackt



REVELATION!

System: Amiga (angeschaut), ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Schlösser öffnet man mit einem Schlüssel. Einige „Verschlußsachen" werden mit einem Zahlenschloß versehen. Dafür benötigt man die richtige Kombination. Angenommen, das betreffende Objekt, welches einiges an dollen Wertsachen enthält, gehört Deinem Nächsten, so muß man zwangsläufig – gleichsam illegal – ein wenig drehen, fummeln und „kombinieren", um den gewünschten Erfolg zu erzielen. Weiter angenommen, es gäbe ein Game, das sich mit dieser komplizierten Materie befaßt, so kribbelt es fast jedem in den Griffeln, die Probleme zu lösen und die Klunker mitgehen zu lassen.

Nun, es gibt ein solches Spiel. REVELATION! heißt es und stammt aus dem Londoner Hause KRISALIS. Es handelt sich um ein Kniffel-Game, bei dem man gegen die Zeit und Police Officers arbeitet. Insgesamt 88 Level warten auf den geübten Fingerkünstler, der zudem noch strategisches Geschick und sein Hirn mitbringen muß.

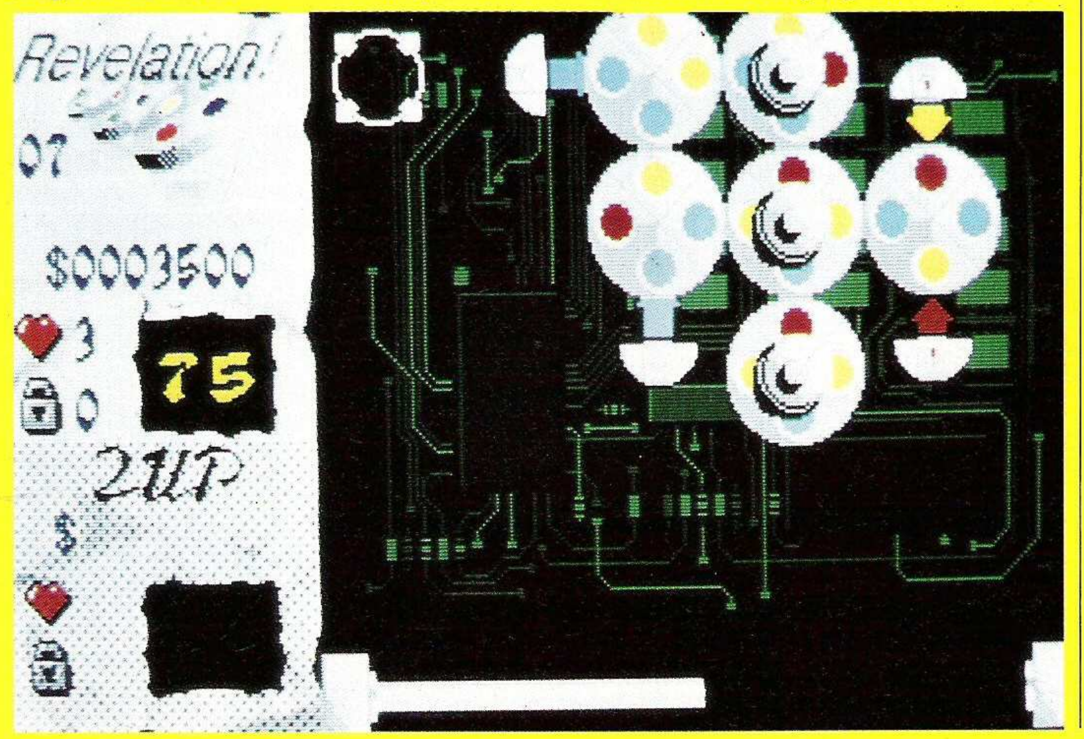
Nachdem mein Informant aus alten Zeitungs-Tagen keinen adäquaten „Profi" besorgen konnte, setzte ich mich selbst vor den Schirm, um den Mechanismus mit Logik zu bewegen.

Level 1 bereitet noch keine großen Schwierigkeiten, ist nur für Idioten angefertigt, damit man leicht ins Match kommt. Beachten sollte man aber auch hier schon einige Features, die uns Panzerknackern helfen (Locks oder Stop-Zeichen) oder ins Kittchen wandern lassen (Alarmauslöser).

Gesteuert wird das Ganze mit dem Stick. Wir führen ein Pfeile-Kreuz über das entsprechende Rädchen („Dial"), pressen Feuer, um es zu grabschen und drehen es nach Belieben und Unbehagen. Wichtig ist es nun, eine Farbenkombination zu erfummeln (gleiche Farben bewirken einen „Drehmoment") und eine Kettenreaktion auszulösen. Paßt alles wunderbar zusammen, öffnet sich der Safe, und wir schauen auf neun niedliche Bankschließfächer, die wir per Pfeile-Kreuz anklicken und somit öffnen können. Innerhalb von fünf Sekunden entscheiden wir uns für ein oder mehrere Boxen, die entweder gähnend leer oder lächelnd voll mit Gold, Klunkern oder Bonus-Leben sind.

Und genau dieses Verfahren wenden wir in den kommenden Leveln an. Nur: Es wird immer schwieriger (die Zeit ist meines Erachtens zu knapp bemessen), die Rätsel zu lösen. Manche Kettenreaktionen sind u.U. unerwünscht. Zu diesem Zweck verfügen wir über die angesprochenen „Locks", von denen wir zu Beginn drei zur Verfügung haben. Diese können nur auf den Feldern eingesetzt werden, die kein Rädchen tragen. Ihr merkt also bereits hier schon, daß das Hirn eingeschaltet bleiben muß. Die Fingertätigkeit ist weniger von Bedeutung.

Nach jeweils zehn Leveln (manche können mittels eines anderen Icons übersprungen werden) gibt uns die Software ein Paßwort. Dies notieren wir uns, damit wir nicht wieder von vorn beginnen müssen. Wenn's also klasse läuft, halten wir am Ende ein Din-A-4-Blättchen mit sieben verschiedenen Parolen in der Hand. Die restlichen acht Spielrunden haben's dermaßen in sich, daß einem die Socken explodieren ... Leider ist es mir unmöglich, Euch einige Tips zu geben. Denn: Bisweilen löst man das Problem per Zufall. Und wenn man mal hart arbeiten muß, ist schweppes die Zeit abgelaufen. Natürlich konzentriert man sich auf die gemachten Fehler, so daß man in etwa weiß, wie man (erneut) vorgehen muß. Allerdings hat man dies bereits nach Beginn der folgenden Aufgabe schon wieder vergessen. Versuch einer Bilanz: REVELATION! ist ein erquickliches Gamelein für hartgesottene Denkspieler. Die Grafik ist nicht berauschend. Muß sie auch nicht sein. Worauf's ankommt, wißt Ihr ja. Man sollte noch anmerken, daß der coole Sound von **Matt Furniss** ausgezeichnet zu diesem KRISALIS-Produkt paßt, die Atmosphäre voll trifft und mir hervorragend gefallen hat. Und noch was: Es gibt einen Zwei-Spieler-Modus... ■ *Manfred Kleimann*



Grafik	5
Sound	11
Spielaufbau	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

Titel	Preis
ATOMINO *	38,90
BACK TO THE FUTURE 2 DT.	37,90
B A T DT. *	54,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CREATURES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DAYS OF THUNDER	38,90
DICK TRACY DT.	37,90
DINOWARS DT.	29,90
DRAGON STRIKE	59,90
DRAGON WARS	38,90
DRAGONS BREED DT.	38,90
EDITION ONE	49,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXILE *	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GOLDEN AXE	38,90
GREMLINS 2 *	37,90
GUNSHIP	47,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT. *	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LINE OF FIRE DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LORDS OF DOOM DT.	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MEAN STREETS DT.	39,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK *	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT. *	37,90
NINJA REMIX	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE *	49,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWERSLIDE *	47,90
PUZZNIK	37,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
REEDEREI DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE *	49,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SILENT SERVICE	37,90
SKI OR DIE DT.	39,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STRIDER 2 DT.	37,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLE	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
T O K I DT. CARTRIDGE *	49,90
TOTAL RECALL DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE	37,90
TURRICANE 2 DT. *	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WORLD CHAMP. BOXING *	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
BARTS TALE 2	27,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
SKATE OR DIE	19,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
4 D SPORTS DRIVIN	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARTS TALE 3	65,90
BATTLETECH 2	85,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS	69,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
COUNTDOWN	69,90
COVERT ACTION DT.	89,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
GEM X *	39,90
GREAT COURT 2 DT. *	65,90
HARD DRIVIN 2	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
ISHIDO DT.	75,90
KINGS QUEST 5	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	59,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. *	65,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LORD OF THE RINGS	85,90
MIDWINTER DT.	79,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
MYSTICAL	74,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
OPERATION STEALTH DT.	72,90
PANZA KICK BOXING DT.	89,90
PC GLOBE 4,0 DT.	119,90
PENTHOUSE	85,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
QUEST FOR GLORY 2	85,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON	89,90
RICK DANGEROUS 2	65,90
RISE OF THE DRAGON	84,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECOND WORLD	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS.	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 *	89,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
STELLAR 7	65,90
STRATEGO	75,90
SUPREMACY *	79,90
TEAM YANKEE DT.	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
ULTIMA 6	72,90
WARLORDS *	65,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WING COMMANDER	72,90
WING COMMANDER DATA DISK	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

SONDERPOSTEN IBM

Titel	Preis
CALIFORNIA GAMES	19,90
SILENT SERVICE	29,90
SHARKEYS 3D POOL	29,90
SUMMER EDITION	19,90
WINTER EDITION	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AB SOFORT : **HEUREKA LERNSOFTWARE**
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
LISTE ANFORDERN !

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90	65,90
ALCATRAZ DT. *	65,90	65,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90	65,90
BATTLESTORM		59,90
BETRAYAL DT. *	69,90	69,90
BIG BUSINESS DT.		54,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BILLY BOULDER *	65,90	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90	59,90
BLUE MAX 1 MB *		72,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CAR VUP DT.	59,90	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90	65,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
CRIME WAVE DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DINOWARS DT.	54,90	54,90
DRAGON WARS DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELVIRA DT. 1 MB		65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
ENCHANTED LAND		54,90
EPIC *	59,90	59,90
EXTERMINATOR DT.	59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
FULL BLAST COMPILATION DT.	72,90	72,90
GEM X *	39,90	39,90
GOLDEN AXE DT.		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB		72,90
HORROR ZOMBIES	65,90	65,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
JAMES POND DT.	65,90	65,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.		65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KLAX	49,90	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LETTRIX DT.	59,90	59,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LOST PATROL DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N.A.R.C. DT.	59,90	59,90
NAVY SEALS DT. *	65,90	65,90
NINE LIVES *	49,90	49,90
NINJA REMIX DT.	59,90	59,90
NITRO DT.	59,90	59,90
OBITUS DT.		75,90
OOOPS UP DT.	59,90	59,90
OPERATION COM BAT	59,90	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANG DT.	59,90	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT. *		65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PLOTTING DT.	49,90	59,90
POLICE QUEST 2 1MB		69,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
POWERPACK COMPILATION DT.	65,90	65,90
PUZZNIK DT.	59,90	59,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90	78,90
SECOND WORLD DT.	54,90	54,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90	59,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR		75,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90	65,90
SUPER SKWEEK		54,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90	59,90
THE POWER *	39,90	39,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB		69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2		79,90
TOM AND THE GHOST DT.	65,90	65,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR *		59,90
TOTAL RECALL DT.	49,90	59,90
TOWER FRA DT. 1 MB		69,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TURRICANE 2 DT.		54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.		65,90
VROOM *	65,90	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB		69,90
WARJEEP *	59,90	59,90
WARLORDS *		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.		49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZARATHRUSTRA *	59,90	59,90
Z OUT DT.		54,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

PREISHITS 16 BIT

Titel	ATARI	AMIGA
1ST PERSONAL PINBALL		24,90
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
CONFLICT		17,90
CYCLES		24,90
DATASTORM		24,90
DOUBLE DRAGON		24,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
FERRARI FORMULA 1		24,90
GAUNTLET 2		24,90
GFL BASEBALL		19,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
HOUND OF SHADOW		29,90
IMPACT		17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
POWERDRIFT	24,90	
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCK'N'ROLL		24,90
ROCKSTAR		17,90
R V F HONDA		29,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPHERICAL		19,90
STORMLORD		24,90
SUMMER OLYMPIAD		19,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90
ZANY GOLF		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
PARALLEL-PORT-ERWEITERUNG	179,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Irrtum vorbehalten

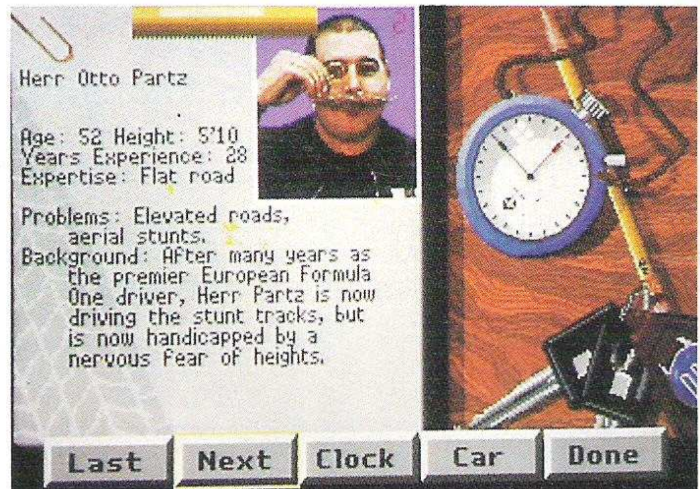
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

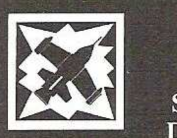
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plusDM5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand





Atmosphärische Störungen



4D SPORTS DRIVING

System: PC, 640 KByte (EGA, VGA), 512 KByte (CGA, Herkules), Soundkarten, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Mindscape, West Sussex, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Der Motor jault, die Reifen quietschen. Mit schweißnassen Händen ziehe ich den Jaguar um die Kurve, gebe Gas – und lande im Grünen. Nur ruhig jetzt. Zurücksetzen, den Wagen vorsichtig wieder auf die Bahn gefahren und losspurten. Es hilft nichts. Das Rennen ist gelaufen. Hämisch dreht mir Cherri Chassis eine Nase und sagt mir, was sie von meinen Fahrkünsten hält. Vielleicht sollte ich doch erst gegen Bernie Rubber, stadtbekannter Schleicher, antreten ...

Mit 4D Sports Driving für den PC legt Mindscape, vom wenig begeisternden *Ultimate Race* und der langweiligen *Harley Davidson*-Fahrt in mittelmäßiger Erinnerung, ein neues Rennspiel vor. Anstelle der Zweiräder malträtiert man einen von elf Renn-, Offroad- oder Straßenwagen. Von Manfreds geliebtem *Lancia Delta Integrale* über *Lamborghinis Countach* bis hin zum *Indy-Porsche* von *March* reicht die Auswahl. Jedes Auto kann (fast) nach Belieben eingefärbt werden und wird im Auswahlmenü mit seinen Eigenschaften dargestellt. Wer nicht nur gegen die Uhr sprinten will, kann einen von sechs Konkurrenten aussuchen und ihm ein Fahrzeug nach Belieben verpassen. Am besten arbeitet Ihr Euch vom besagten Bernie zum „höllisch" geschickten Skid Vicious hoch. Wer ihn allerdings besiegt und sich endlich an die Spitze der Strekken-Scores setzen kann, weiß, was er geleistet hat.

Die sechs Rennstrecken bieten alles, was des Kunstfahrers Herz begehrt. Von Rampen über Steilkurven bis hin zu Loopings reicht das Schikanen-Sortiment. Eine elegante Schraube? Sprünge, Tunnel, Spiralen? Bitte sehr, alles ist vorhanden. Langeweile kommt nicht auf. Im Gegenteil. Man ist viel zu sehr mit der nervösen Steuerung beschäftigt, um die schon peinliche Ähnlichkeit zum Jährling *Hard Drivin'* zu bemerken. Oder hat man die Windmühle und das Farmhaus schon irgendwo gesehen ...?

Selbst die leckeren Replay- und Kameraschwenk-Optionen täuschen nicht darüber hinweg: Die Fahrfreude schwindet invers proportional zur mühselig vorbeiruckelnden Landschaft. Auf XTs ist das Ganze schlicht unzumutbar, auf 386ern etwas flotter. Doch da tritt wieder die empfindliche (Maus-, Tasten- oder Joystick-)Steuerung auf den Plan. So leicht man von der Strecke abkommt, so schwierig ist es, ein Rennen auf der eigentlichen Fahrbahn durchzuhalten. Mit der hohen Spielbarkeit eines *Crash Course* kann das unsportliche Driving schon gar nicht konkurrieren. Auch Testpilot M.K., den ich gnadenlos auf die Piste hetzte, war schnell ernüchtert. Am meisten störte ihn der deutliche „Kupferglanz", doch die drei Eingabegeräte ernteten nicht minder irritierte Kommentare. Ein „Pfui" auch der Geräuschkulisse: Da werden die drei „großen" Soundkarten unterstützt, doch heraus kamen nur nervtötende Titelmusik und magere Toneffekte. Hier hat sich Mindscape selbst ausgebremst.

Wen nichts mehr schrekken kann, der versuche sich am komfortablen Editor. Rampe um Looping baut Ihr Eure (Alp-)Traumstrecke. Unmögliche Kombinationen werden entrüstet vom Programm zurückgewiesen, fahrbare brav eingebaut. Das viersprachige Handbuch beschreibt alle Menüs und Abläufe klar. Disketten beider Formate liegen bei. Wer das Sports Driving nicht auf der Festplatte installieren möchte, kann bequem von ihnen spielen. Wahrscheinlicher ist indes völlige Abstinenz: Schwache Grafik und zickige Steuerung verkürzen die Renndauer. Die im Titel hochtrabend angeführte vierte Dimension – die Zeit, bevor man auf der Strecke bleibt? – marschiert stramm gegen Null. Schade um das schöne Beiwerk, doch Rennfreunde sollten sich lieber an das fabelhafte *Indy 500* oder *Hard Drivin' II* halten. Da weiß man, was man hat. ■

Eva Hoogh

Grafik/Animation	**5**
Sound	**4**
Spielablauf/Steuerung	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**4**

B-BOMBE



CORTIZONE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Zenobi Software, Lancashire, U.K., **Muster von:** Hersteller.

Das Grafikadventure CORTIZONE wurde mittels des STAC-Adventure-Entwicklungssystems der Firma *Incentive Software* erstellt. Die Story spielt sich in der „Zone“ ab, einem Hospital, das nach dem großen Krieg von der geschwächten Regierung in ein Gefängnis für menschliche und robotische Kriminelle umgewandelt wurde. Dort herrschen barbarische Bedingungen, denn die Gefangenen werden unbeaufsichtigt ihrem Schicksal überlassen und nur einmal in der Woche von der Luft aus mit Nahrung versorgt. Klar, daß hier die totale Anarchie herrscht und Survival Of The Fittest angesagt ist. Deine Aufgabe besteht nun darin, in das Gebäude einzudringen und eine äußerst gefährliche biologische Waffe zu finden (ob da wieder die Germans ihre Finger im Spiel haben?), die ein durchgedrehter Professor dort versteckt hält.

Das Game kommt auf zwei Disks, wobei die erste lediglich die Einleitung enthält. Statt des ätzenden Handbuchwälzens wird der Player hier mit Schrift und Grafik eingewiesen.

Im Spiel selbst ist der Screen in zwei Hälften geteilt. Der obere Teil zeigt die (in der Regel) recht nett digitalisierten Grafiken. Darunter findet sich der Textscreen, der einen guten Parser (mit STAC erstellt) besitzt. Die Verbindung von Befehlen durch AND und allgemeine Zeichensetzung fehlt ebensowenig wie die Erkennung von ALL und IT. Auch die Textfarbe kann geändert und mit einem RAMsave gespeichert werden.

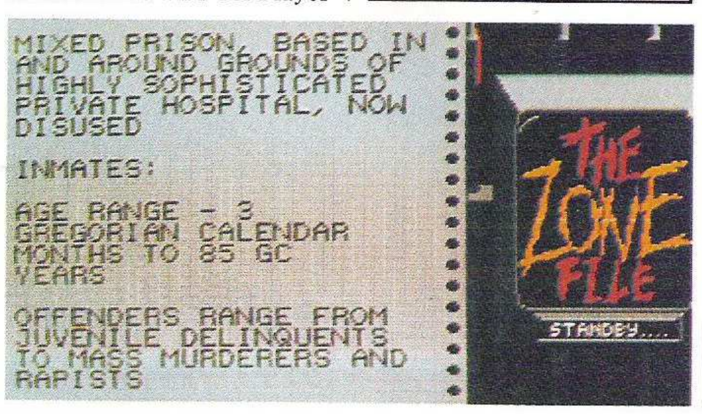
Die Rätsel sind gut gestaltet, wobei die Schwierigkeitsstufen die ganze Palette von „relativ einfach“ bis „äußerst schwierig“ umfassen. Es gibt auch Fälle, in denen die Erlangung eines Objekts nur durch die Lösung mehrerer Puzzle erreicht werden kann.

Obwohl die Story nicht gerade die originellste ist, spielt sich das Adventure flüssig, mit nicht zu viel actionlähmender Prosa.

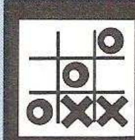
Cortizone besitzt keine revolutionären neuen Konzepte oder Design-Ideen. Es ist ein gutes solides Adventure, das jedem Abenteuer-Freak gefallen dürfte. Bleibt zu hoffen, daß die guys von Zenobi in Zukunft noch mehr guten Stoff produzieren werden. ■

Paul Rigby/translation by Cruiser

Grafik	**7**
Parser	**9**
Handlung	**7**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**



Imperialisten vor!



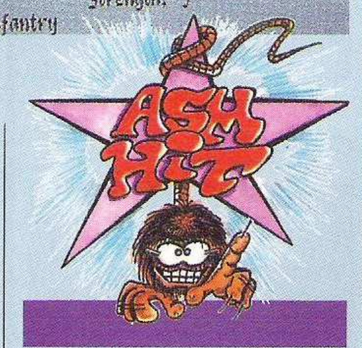
WARLORDS

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90.- DM, **Hersteller:** Stategic Studies Group, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England

Um in Illuria, dem Ort des Geschehens bei WARLORDS, sein Reich zu behaupten, muß man wahrlich ein kleiner Imperialist sein. Die STARTEGIC STUDIES GROUP hat mit diesem Spiel eine echte Herausforderung für alle Wohnzimmerstrategen geschaffen. Ziel des Spiels ist es die Kontrolle über Illuria zu erlangen, doch dies versuchen auch die anderen sieben Parteien in diesem Game. Insgesamt also acht Bewerber um die Herrschaft, deren Part entweder von anderen Spielern oder, wenn man keine Mitspieler findet, vom Computer übernommen wird. Die Parteien haben so klangvolle Namen wie „the storm Giants", „the grey Dwarves" oder „the Orcs of Kor", womit sich auch schon andeutet, daß hier auch eine gewisse Fantasy-Komponente im Spiel ist. Zu Begin ist jede Partei im Besitz von einer kleinen Armee, mit deren Hilfe die zu Anfang des Spiels noch neutralen Städte besetzt werden. Die Städte stellen nicht nur die Einnahmequelle für das Geld dar, das zur Aufstellung und Unterhaltung der Armeen nötig ist, sondern sie sind auch der Ort der „Produktion" der Streitkräfte. Hat man eine Stadt besetzt, kann man hier neue Armeen aufstellen, wobei jede Stadt über unterschiedliche Möglichkeiten verfügt. In der einen kann man zum Beispiel Infanterie aufstellen, in der anderen eine Armee von Pegasis (das sind Krieger auf fliegenden Pferden). Doch Vorsicht, je nach Stärke der Armee sind unterschiedliche Produktionszeiten ins Kalkül mit einzubeziehen. Braucht zum Beispiel die Aufstellung einer Armee leichter Infanterie nur eine Runde Zeit, so sind im Falle der Pegasis fünf Runden zu veranschlagen. Der Bau von Schiffen, mit denen man seine Truppen sehr schnell über große Entfernungen transportieren kann, braucht sogar elf Spielrunden Zeit. Klar, daß wenn man in der Zeit die Stadt verliert, auch die bis dato produzierten Einheiten verloren sind. Jede Truppengattung bewegt sich in einer bestimmten Geschwindigkeit über die Landkarte, Pegasis z. B. schneller als Infanterie zu Fuß. Auch das Gelände hat einen Einfluß darauf, wie weit die entsprechenden Einheiten mit den ihnen zur Verfügung stehenden Bewegungspunkten vorwärts kommen.

Das Ganze wird vollständig mit der Maus kontrolliert, was bis auf ein paar Kleinigkeiten auch sehr gut funktioniert. Aber hierbei ist genaues positionieren des Mauszeigers von Nöten, einmal gegebene Befehle lassen sich nicht rückgängig machen. Die Grafik ist recht gut gemacht, besser als für Spiele dieser Art sonst üblich ist. Der Sound besteht aus ein paar Kampfgeräuschen, die sich auch ganz manierlich anhören, wenn man über einen Soundchip verfügt. Die Anleitung ist leider nur in Englisch, was bei einem so komplexen Spiel ein Handicap darstellt. Zur Ausstattung gehört auch noch eine Karte im Din A 4-Format, die die Orientierung erleichtert.

Survival of the fittest!



»Strategie gut, Grafik gut – alles gut«

Während des Testens spielte ich die Rolle der „grey Dwarves", die in den Bergen von Lauredor ansässig sind. Im Verlauf des Spieles konnte ich auch ein ganz beachtliches Reich etablieren, jedoch war ich nach sechs Stunden Spieldauer vom Sieg noch weit entfernt. Hieran kann man sehen, daß es sich nicht um ein ex-und-hopp-Game handelt, sondern um ein Strategiespiel, das auch auf längere Sicht zu fesseln vermag. Vorsicht und ständige Kontrolle aller Garnisonen ist angesagt, denn auch eine bis an die Zähne bewaffnete und gut befestigte Stadt kann leicht das Opfer eines Angriffs werden. So mußte ich ein ums andere Mal mitansehen, wie zum Beispiel eine Infanteriegarnison, die alles andere als schwachbrüstig war, von wenigen Kavallerieeinheiten eines Gegners einfach überrannt wurde. Die Vielzahl der im Spiel vorkommenden, ganz unterschiedlichen Truppengattungen, ihre unterschiedliche Kampfkraft und Verfügbarkeit, beziehungsweise ihre unterschiedlichen Bewegungsmöglichkeiten machen dieses Game zu einem Strategiespiel der ungeahnten Möglichkeiten. Ein weiterer Punkt, der den Abwechslungsreichtum dieses Spiels unterstreicht, ist die Möglichkeit jede der acht völlig unterschiedlichen Partein zu befehligen. Im Klartext: selbst wenn man für die „grey Dwarves" ein taktisches Konzept hat, wie man das Spiel gewinnt, muß das noch lange nicht funktionieren, wenn man die Rolle der „Orcs of Kor" übernimmt.

In einem Satz: WARLORDS ist ein absolutes Muß für Strategen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Anleitung	**6**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Streß laß' nach

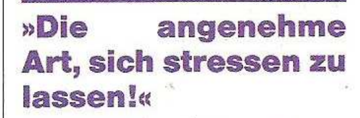




AIRLINE TRANSPORT PILOT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 140 .- DM, **Hersteller:** Sub Logic, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Wer's nicht realistisch genug haben kann, der liegt mit AIRLINE TRANSPORT PILOT von SUB LOGIC goldrichtig. Eine noch genauere Flugsimulation habe ich jedenfalls bis dato noch nicht erlebt. Obwohl ich ganz gewiß kein Neuling auf diesem Gebiet bin, hat mich die Fülle der zu bedienenden Elemente fast erschlagen. Nicht nur die „normalen" Steuerelemente, sondern auch alle möglichen anderen Feinheiten gilt es unter Kontrolle zu halten. Stellvertretend für alle diese Bedienelemente sei hier nur der Funkverkehr erwähnt. Sechs verschiedene Flugzeugtypen stehen zur Auswahl: Vom der turbopropgetriebenen Shorts 360, über den Airbus bis zum Jumbo-Jet reicht die Palette der in dieser Simulation verwendeten Flugzeuge. Die Aufgaben, die der Computerpilot zu bewältigen hat, sind Linienflüge, die exakt der Wirklichkeit entsprechen. Hierbei können verschiedene Flughäfen, Flugzeugtypen, Wetterlagen und Instrumenten-, oder Sichtlandungen gewählt werden. Vor dem Start steht erst einmal die Planung des Fluges an. Zu diesem Zwecke sind dem Programm Karten beigefügt, auf denen die Funkfeuer, Luftverkehrswege, Flughäfen und so weiter eingezeichnet sind. Die Zeiten, als man einfach so drauflosfliegen konnte, sind also auch auf dem Computer vorbei. Bevor man überhaupt an Bord geht, muß man sich um die Beladung, das Wetter etc. kümmern. Unmittelbar vor dem Start wird dann der Cockpit-check durchgeführt. Fluginstrumente und Navigation einstellen, Landeklappen und Spoiler ausfahren, Trimmung einstellen, alle Flugdaten noch einmal Revue passieren lassen ... so langsam bekommt man einen Eindruck, was ein Pilot so alles zu tun hat. Hat man dann erfolgreich abgehoben, fliegt man von Navigationspunkt zu Navigationspunkt, bis die kritischste Phase des ganzen Unternehmens ins Haus steht – die Landung. Aber keine Panik, denn auch hierfür steht eine Checkliste zur Verfügung. Wenn die Landung gelingt, ist das dann die schönste Belohnung für den ganzen Streß. Langweilige Phasen während des Fluges kann man durch Erhöhen der Zeitkonstante auf ein Minimum reduzieren. Die Zeitkonstante läßt sich problemlos zwischen Echtzeit und sechzehnmal schneller einstellen.



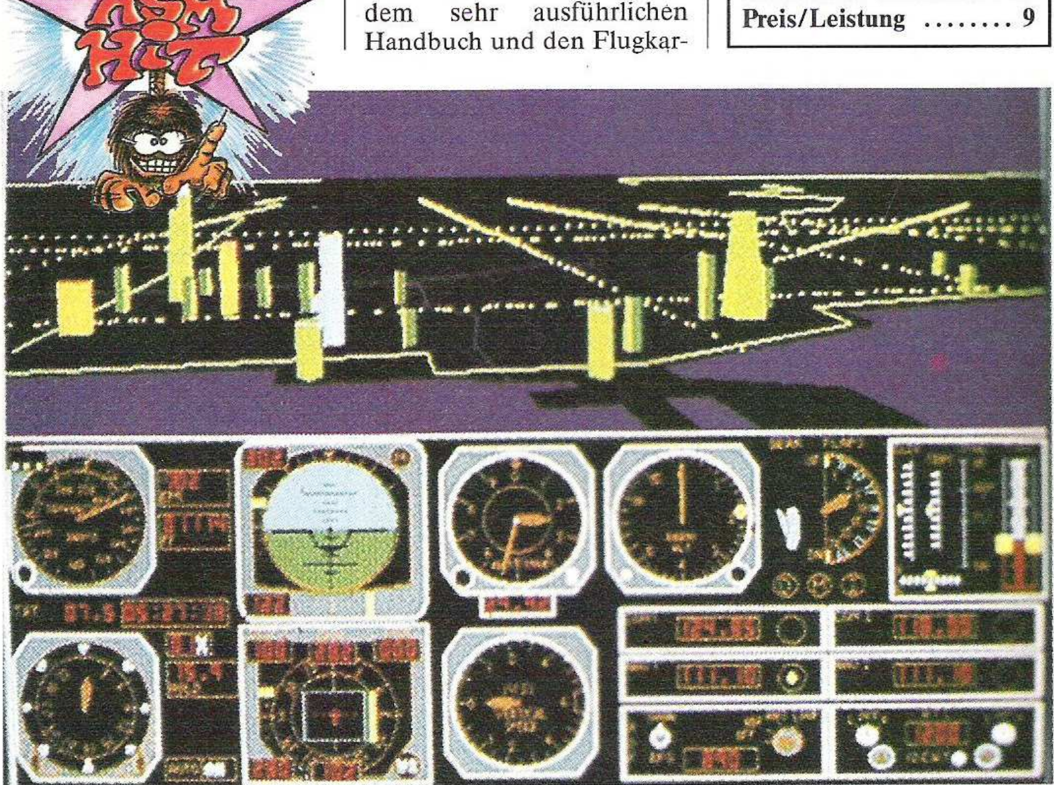
»Die angenehme Art, sich stressen zu lassen!«

Die Grafik ist ausgezeichnet, was die Instrumente anbelangt. Die Landschaft ist nicht so üppig ausgestattet, aber wer hat bei diesem Programm schon die Zeit, sich die Landschaft anzuschauen. Der Sound ist eher mager, außer dem Dröhnen der Triebwerke, daß sich glücklicherweise abstellen läßt, und verschiedenen Alarmpiepstönen gibt es nichts weiter zu vermelden. Ein weiterer Pluspunkt, den dieses Programm zu verzeichnen hat, ist die gute Ausstattung mit dem sehr ausführlichen Handbuch und den Flugkarten. Schade, daß das Handbuch nur in Englisch ist, bei den vielen Feinheiten, die es zu beachten gilt, ist die sprachliche Hürde ein echtes Hindernis.

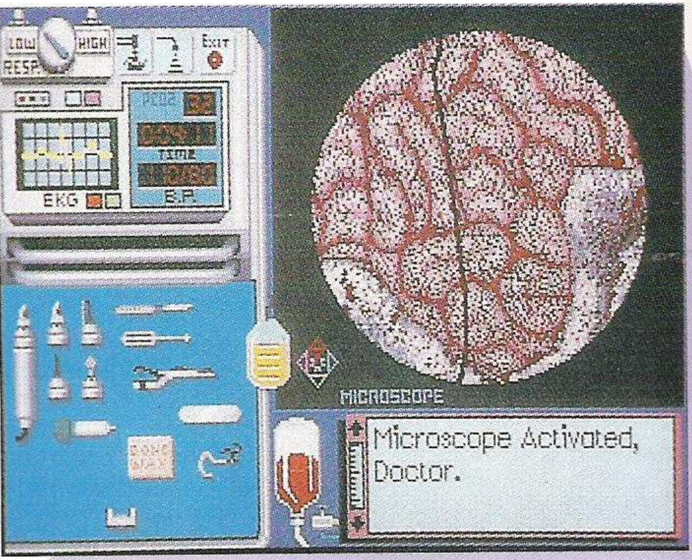
Airline Transport Pilot setzt neue Maßstäbe in punkto Realitätsnähe und Komplexität bei Flugsimulationen. Allein die Auflistung der Funktionen des Programms füllt sechs (!) Seiten im Handbuch. Man wird den Eindruck nicht los, daß wenn man dieses Simulationsprogramm beherscht, man auch in der Lage ist einen echten Jumbo zu pilotieren. Wer aber Action im Stile von „F-16 Falcon" o.ä. erwartet, wird enttäuscht werden, Airline Transport Pilot ist etwas für diejenigen die sich Zeit nehmen und es nicht echt genug haben können. Wer Pilot werden wollte, es aber aus irgendwelchen Gründen nicht geworden ist, kann hier alles nachholen. Also dann . . Hals- und Beinbruch. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**







Da fliegt mir doch das Hirn weg!



LIFE & DEATH II - THE BRAIN

System: IBM-PC (EGA, VGA erforderlich; AdLib, Soundblaster, Maus, Joystick werden unterstützt), **empf.VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** The Software Toolworks, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel; Joysoft, 4000 Düsseldorf.

LIFE & DEATH II - THE BRAIN ist, wie schon sein Vorgänger, ein etwas ausgefallenes Simulationsprogramm. Es wird der (alltägliche) Job eines Halbgottes in Grün simuliert, das „Prof.-Brinkmann-Construction-Set" sozusagen.

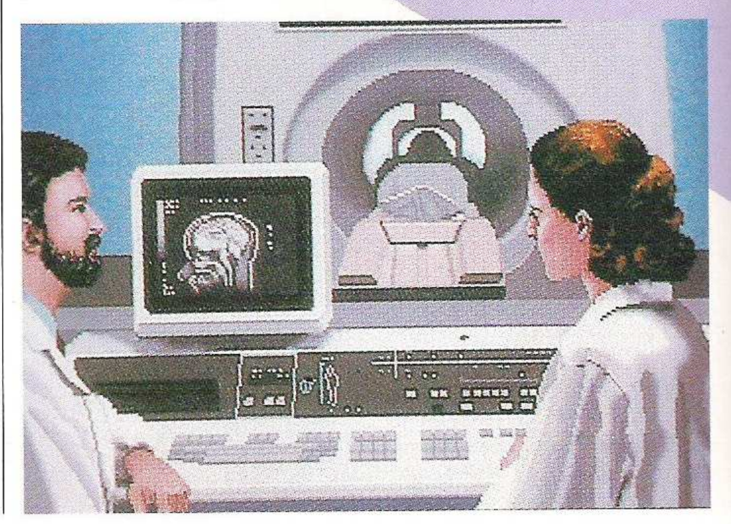
Als ein erfolgreicher Arzt seid Ihr in die Gilde der Neurochirurgen aufgenommen worden. Hier dürfen nur die besten aller Mediziner arbeiten. Der Direktor des Krankenhauses ist, wie bei allen neuen Ärzten, ein wenig skeptisch, ob Ihr den hohen Anforderungen gerecht werden könnt. Darum müßt Ihr Leistung zeigen, sprich: die Patienten von ihren Kopfschmerzen befreien. Diese Beschwerden können die verschiedensten Ursachen haben, welche als erstes gefunden werden müssen. Sei es Drogenabhängigkeit, Hysterie oder ein Schädelbruch mit Blutgerinseln im Gehirn. Wichtig ist die richtige Diagnose. Dann ist die weitere Vorgehensweise „einfach". Für die Diagnose stehen verschiedene Tests zur Verfügung: Physische Tests, wodurch Reflexe, Schmerzempfindlichkeit und die Reaktion von Augen und Sprache geprüft werden können, und technische Untersuchungen, die Blut-, Gehirn- und Schädelbeschaffenheit offenbaren sollen. Anhand dieser Tests stellt Ihr die Diagnose auf und verschreibt ein bestimmtes Heilverfahren. Der Drogenabhängige wird zum Psychiater geschickt, der Schädelbruch in den OP.

Hier fängt die eigentliche Schwierigkeit an: Ihr müßt selbst operieren. Zuerst muß dafür die Schädeldecke geöffnet werden. Des weiteren ist es dann wichtig, auf die einzelnen Verletzungen im Kopf einzugehen. Nur bei der richtigen Diagnose kann man auch die richtige Operation durchführen. Die Entscheidung liegt bei Euch, ob Ihr einen Tumor entfernt oder einen Schädelbruch flickt. Passiert Euch jedoch ein Fehler im OP, so werdet Ihr den (Ex-) Patienten in der Leichenhalle wiederfinden. Dann jedoch wird der Boss Euch schon die Leviten lesen. Man erfährt dann noch, was man falsch gemacht hat, und sinkt im Ansehen der Kollegen.

Die beigelegte, sehr knapp gehaltene Anleitung läßt sich während der Installation von L&D2 gut überfliegen. Die 1,8 MByte müssen schließlich erst einmal übertragen sein. Wer auf Geschwindigkeit Wert legt, kann die kompletten Grafiken auch entpacken lassen, wodurch das Spiel schneller und die Festplatte um ca. 4,5 MByte voller wird.

Es bleiben trotz der knappen Anleitung eigentlich keine medizinischen Fragen offen, denn im Spiel kann man jederzeit ein schlaues Buch befragen, in welchem die einzelnen Geräte, Krankheiten und das Gehirn beschrieben sind. Nähere „Gebrauchsanweisungen" zu den Diagnosen und Operationen kann man sich vom Leiter der Klinik im Hörsaal geben lassen, und in den Untersuchungsräumen werden Bilder von normalen und abnormen Gehirn-, Blut- und Schädelzuständen mit zugehöriger Diagnose gezeigt.

Man sieht das Krankenhaus immer von oben und kann durch einfaches Anklicken alle Räume betreten, als da wären: vier Krankenzimmer, OP, Hörsaal, Büro,





Büro des Chefs, Leichenhalle, vier Untersuchungsräume, Rezeption und Cafeteria. Dann wechselt die Grafik zu dem entsprechenden Raum, in dem man wiederum die gewünschte Aktion durch Anklicken ausführt.

Die Grafiken sind sehr aufwendig gezeichnet und lassen sich gut differenzieren. Nicht ohne Grund setzt L&D2 eine EGA-/VGA-Karte voraus. Einige Bilder stechen besonders hervor, wie zum Beispiel das Gesicht. Hier kann man mit einem Stab die Augenbewegungen testen. Hält man das Stäbchen auf die Nase, so blickt man in ein sehr stark schielendes Gesicht.

An manchen Stellen hätten die Programmierer jedoch besser auf animierte Bilder verzichtet, weil dadurch die langen Wartezeiten entstehen. So sieht man nach einer mißlungenen Operation seine Kollegen Pizza essend um den Leichnam sitzen. Das Einladen dieser Sequenz dauert schon eine halbe Ewigkeit, und spätestens nach dem drittenmal wird's langweilig.

Die Steuerung mit Maus, Stick oder Tastatur ist recht einfach, wobei die Maus, vor allem bei den Operationen, am besten arbeitet und auch empfohlen wird.

Das Programm unterstützt AdLib-/Soundblaster-Karten und gibt einige Geräusche sehr gut wieder. So klingt der Reflextest mit dem Gummihämmerchen richtig „plastisch". Aber auch der interne Speaker klingt unerwartet gut.

Tja, eigentlich läßt L&D2 dem Hobbychirurgen keine Wünsche offen, zumal verschiedene Schwierigkeitsgrade, inklusive Nightmare-Modus, eingestellt werden können und L&D2 mit viel Witz präsentiert wird.

Doch mir ist nach einiger Spielzeit die Lust etwas vergangen. Denn man hat doch hauptsächlich Krankheiten zu behandeln, die keiner Operation bedürfen. Diese Diagnosen werden sehr schnell zur Routine. Gerade die Operationen verlangen jedoch eine erhöhte Aufmerksamkeit, Konzentration und „Einsatzfreude" bringen gerade den Spaß an der Sache. Es wäre zu begrüßen gewesen, wenn man sich als Chirurg nicht so sehr mit drogenabhängigen und hysterischen Patienten auseinandersetzen müßte, sondern mehr mit dem Skalpell herumschnippeln könnte. Zudem sind einige Diagnosen sehr schnell gemacht, ohne alle Tests durchführen zu müssen. Doch der Boss verlangt immer alle Tests. Naja, ist ja auch für das Wohlbefinden der Patienten verständlich, aber wenn man 20mal untersucht hat, wird es müßig, alles wieder und wieder begutachten zu müssen. Es wäre besser gewesen, wenn man, natürlich nur auf Wunsch, nur mit den Testergebnissen konfrontiert würde und dann die Diagnose stellen dürfte.

Ein weiteres Manko, das L&D2 nicht unbedingt zum Verkaufsschlager in Deutschland machen wird, ist die Tatsache, daß das gesamte Spiel in Englisch gehalten ist. Gerade auf diesem sehr fachspezifischen Sektor der Medizin aber reicht das Schulenglisch nicht unbedingt aus, und Fachbegriffe stehen auch nicht in jedem Wörterbuch.

THE SOFWARE TOOLWORKS weist noch darauf hin, daß L&D2 auf keinen Fall als Vorlage für eigene Operationen dienen sollte. Sie übernehmen keinerlei Verantwortung für die Richtigkeit der Aussagen, Diagnosen und Diagramme. Ein Ersatz für den Arztbesuch kann und will das Programm also nicht sein. ■

Ralf Kleinfeld

Grafik	**10**
Sound	**7 (Soundblaster)**
Spielaufbau	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**





MOONBASE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90.- DM, **Hersteller:** Wesson International, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2

Walking on the Moon . . .

Ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein gewaltiger Sprung für die Menschheit. Hat man die ersten Schritte auf dem Mond erstmal erfolgreich überstanden, wird man von WESSON INTERNATIONAL mit der Simulation MOONBASE vor eine neue Aufgabe gestellt. Und zwar soll man, zunächst noch mit gewaltigen finanziellen Mitteln seitens der NASA unterstützt, eine selbständig funktionierende Station auf der Mondoberfläche aufbauen. Es gilt, Unterkünfte, Fabriken, Atomreaktoren, Forschungslaboratorien und allerlei andere Einheiten zu errichten. Der Ziehvater *Sim City* hat hier wohl als Vorlage gedient. . .

Auf dem Mond angekommen, muß man nach verschiedenen Gesichtspunkten entscheiden, welche Gebäude wo und in welcher Reihenfolge zu bauen sind. Wenn man sich dann erstmal häuslich eingerichtet hat, kann und muß man ans Geldverdienen denken. Auf dem Mond können dann in entsprechenden Einrichtungen die verschiedensten Güter produziert werden, die dann anschließend zum Verkauf gelangen. Das Ziel ist hierbei die ökonomische Unabhängigkeit der Station.

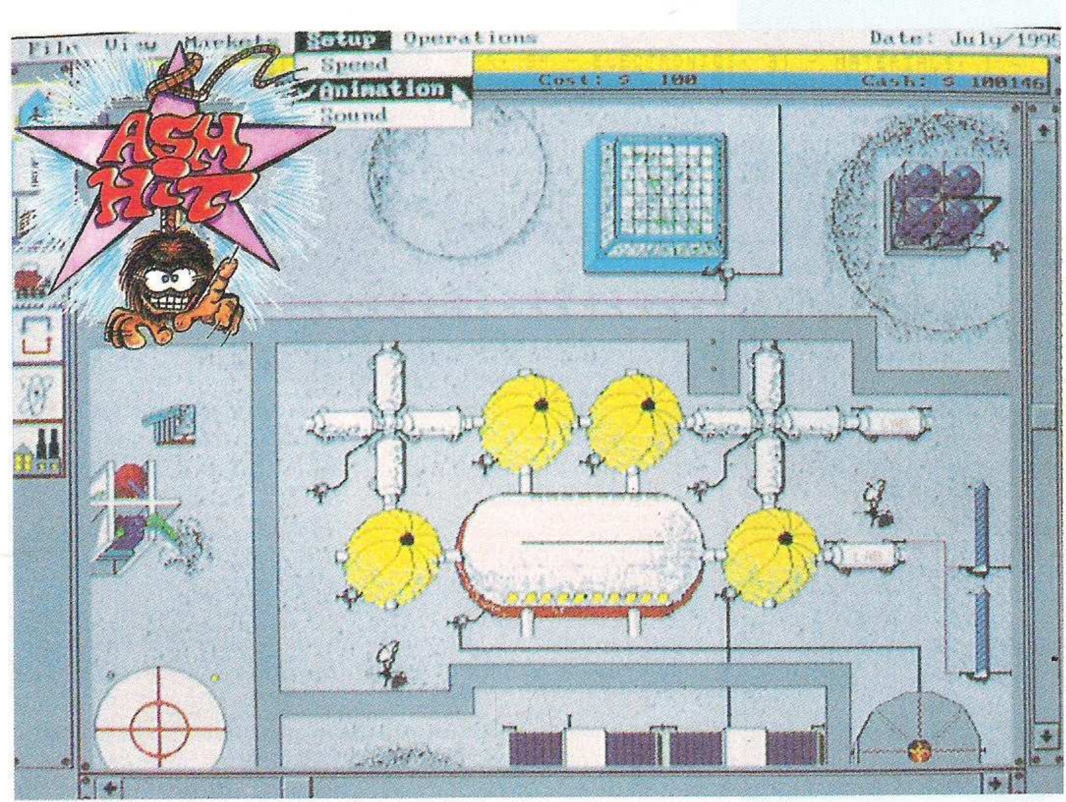
Auf dem Mond angekommen, entscheide ich mich zuerst einmal, eine Kommandostation einzurichten. Einen Atomreaktor für die Stromversorgung und ein Aggregat zur Kühlung der Gebäude sind unerläßlich. An den Strom und an die Kühlung müssen fast alle Einrichtungen angeschlossen werden, was im Laufe der Zeit zu einem schier unüberschaubaren Gewirr von Leitungen führt. Mit dem verbleibenden Kapital baue ich dann noch eine Fabrik, die Sauerstoff aus dem Mondgestein gewinnen kann. Auch eine Fabrik zur Wassergewinnung stellt sich als sehr nützlich heraus. Dann sind auch schon größere Unterkünfte vonnöten, da ich das Personal aufstocken muß, um die Produktionsanlagen zu bedienen. So kommt dann im Laufe der Simulation eins zum anderen: Gewächshäuser, Freizeitzentren und sogar ein Hotel, denn man kann auch vom Mondtourismus ganz hübsch profitieren. Wenn man dann feststellt, daß man ein Gebäude auf einem Platz errichtet hat, den man für etwas anderes braucht, so ist das auch kein Problem: Mit dem Bulldozer kann man alles wieder einebnen und an der Stelle neue Einrichtungen bauen. Hierbei ist es dann nur schade um das Geld, daß man verbraucht hat. Man sollte sich eben vorher überlegen, wo man was hinbaut. Aber allzu einfach ist es nun auch nicht. Gerade wenn man aus dem Gröbsten raus ist, kommen die unterschiedlichsten Katastrophen auf einen zu. Da stürzt mal eine Landefähre ab, oder ein Atomreaktor hat ein Leck, oder die Besatzung bekommt eine zu große Ladung kosmische Strahlung ab. Kurz: man sollte sich nie zu sicher fühlen, denn das Programm hält noch einige Überraschungen bereit.



»Schwerelos schön«

Das ganze Szenario bekommt man aus der Vogelperspektive zu sehen und kann per Maus oder per Tasten über das ganze Spielfeld scrollen, um sich den jeweils interessanten Bereich anzusehen. Die Grafik ist gut gemacht und sogar teilweise animiert, was heißt, daß sich bestimmte Teile der Fabriken bewegen. Der Sound besteht im großen und ganzen aus Funkverkehrsgeräuschen, die meist eine der oben erwähnten Hiobsbotschaften akustisch untermalen sollen. Die Anleitung kommt zweigeteilt daher: ein sehr ausführliches Manual in Englisch und eine etwas kürzere Ausführung in mehreren Sprachen, die auch den deutschen Spieler mit Informationen versorgt. Der einzige Kritikpunkt an dieser Simulation ist die Steuerung, die manchmal ein bißchen 'rumspinnt, so daß es mitunter schwierig ist, Gebäude oder Rohrleitungen genau zu plazieren.

Moonbase ist ein Simulationsspiel, das wegen seiner vielen verschiedenen Entwicklungsmöglichkeiten sicherlich auf längere Zeit faszinieren kann. Science-fiction-Fans und Freunde von Wirtschaftsspielen kommen hier bestimmt auf ihre Kosten. ■ *Dirk Fuchser*



Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



SHOOTING STARS

System: Amiga, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM (16bit), ca. 30 DM (8bit), **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Von Rom bis Sumera

Gleich drei Kompilationen kommen aus dem Hause KINGSOFT: die SHOOTING STARS! Zwei von diesen Kompilationen gibt es für den Amiga. Die erste enthält die vier Spiele EMERALD MINE 3, OVERFLOW, SOCCER KING und SUMERA. Emerald Mine 3 ist ein recht nettes Spiel in *Boulder-Dash*-Manier, das durchaus zu gefallen weiß. Weniger nett ist OVERFLOW, ein Strategiespiel für ein bis zwei Spieler. Eine gänzliche Katastrophe ist SOCCER KING - Fußball zum Abgewöhnen auf der ganzen Linie! Wiederum etwas besser ist das Strategiespiel SUMERA, das ein Vorläufer des heutigen Backgammon ist.

Ebenfalls vier Spiele bietet die zweite Spielesammlung. GRAVITY FORCE nennt sich ein Spiel in *Thrust*-Art, welches ich persönlich sehr gern spiele. Ein sehr gutes Spiel, das lange Spaß macht. PINBALL WIZARD ist wohl immer noch der beste Flipper auf dem Amiga, kann heute trotzdem nicht mehr so motivieren wie damals. Ziemlich daneben ging TANK BUSTER, ein Action-Game für Panzer-Freaks. Als gut entpuppte sich TAKADO, ebenfalls ein Strategiespiel.

Die C-64-Kompilation bietet zwei Spiele mehr als die des Amiga. Für Anti-Schach-Freunde dürfte GRANDMASTER genau das richtige Spielchen sein. Mit Ruhm hat man sich bei diesem Programm nicht gerade beklekkert. Eine *Super-Sprint*-Kopie verbirgt sich hinter KARTING GRAND PRIX. Na, dann lieber das Original.... Ebenfalls schwach auf der Brust zeigen sich ORION, JULIUS CÄSAR und BIT EXORCIST. Eigentlich weiß nur GOTCHA von dieser Sammlung zu gefallen.



Summa summarum: Shooting Stars 2 kann ich weiterempfehlen, wogegen die anderen trotz niedrigen Preises nur Sammelzwecken dienen dürften. ■

Hans-Joachim Amann

Shooting Stars	**6**
Shooting Stars 2	**8**
Shooting Stars C-64	**5**

GÜNSTIG, GÜNSTIG...



Die 3er-Reihe

System: C64/128, **empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2

Mit der gleichnamigen Baureihe einer uns allen bekannten bayerischen Autofirma hat diese Reihe, innerhalb derer sechs verschiedene Ausgaben erschienen sind, nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich um sechs verschiedene Kompilationen mit jeweils drei Games pro Disk. Jede dieser Zusammenstellungen ist für den äußerst angenehmen Preis von zwanzig Märkern zu haben, so daß auch Computerfreaks mit schmalem Geldbeutel in den Genuß von neuem Stoff für ihren Kompi kommen können. Schade nur, daß diese Kompilationen nur für den C64/128 zu haben sind, denn auch für andere Systeme wären solche Low-Budget-Zusammenstellungen sicherlich recht interessant.

So stehen also achtzehn Games zur Verfügung, wobei hier natürlich nicht auf jedes im Detail eingegangen werden kann. Deshalb nur ein kleiner Ausblick darauf, was diese Reihe zu bieten hat. In der Ausgabe eins erwarten uns PSYCHO HOPPER, ein Hit-and-run-Game in Standardaufmachung, sowie REBEL, das in die gleiche Kerbe schlägt. Außerdem begegnen wir einem guten alten Bekannten aus dem Film Tron. Das Motorradrennen auf dem Raster läuft fast genauso ab wie in dem Film und trägt den sinnigen Namen RASTER RUNNER.



In Ausgabe zwei erwarten uns eine Fußballsimulation mit Namen SUPERCUP FOOTBALL, ein Ballerspiel, EREBUS genannt, und ein Autorennspiel mit dem Titel SUPER STOCK CAR.

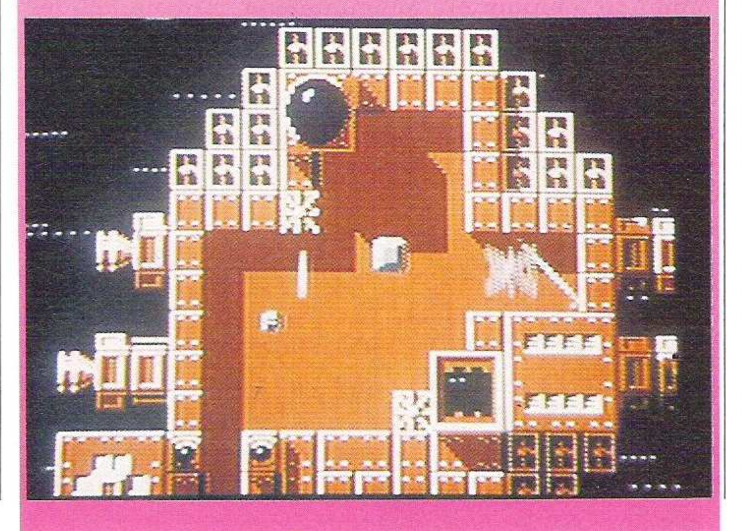
Die dritte Folge hat das 3D-Motorradrennspiel MOTORBIKE MADNESS, ein Hit-and-run-game namens AGENT X sowie das Game OCTOPLEX zu bieten. Bei letzterem geht es darum, aus einem Labyrinth zu entkommen.

Im vierten Paket hat VIRGIN ein Skateboard/BMX-Rennspiel names RAD RAMP RACER, eine Art Mini-Adventure mit dem Titel Rogue und einen Hybrid aus Taktik und Strategie mit dem Namen PULSE WARRIOR zusammengestellt.

Für die/den sportliche(n)-Spieler(in) hält die Zusammenstellung Nummer fünf ein Bowlingspiel mit Namen STRIKE BOWLING, das DARTSPIEL 180 und das Billardspiel ON CUE bereit.

Ein Geschicklichkeitsspiel mit dem Titel BALLCRAZY, ein Pac-Man-artiges Game names MICRO MOUSE und das Ballerspiel STARLIFTER sind auf der sechsten Ausgabe zusammengestellt.

Daß diese in den Packs zusammengestellten Spiele nicht das Beste sind, was der Softwaremarkt zu bieten hat, ist wahrscheinlich allen klar, aber es ist mitunter erstaunlich, was man für zwanzig Mark geboten bekommt. Wenn man den Preis dieser Games im Hinterkopf behält, sind auch die Fehler, die sich an manchen Stellen in die Anleitungen geschlichen haben, entschuldbar. Bei falschen Beschreibungen muß man dann eben selbst herausfinden, wie z.B. gesteuert wird. Diese manchmal eben nicht ganz genauen Anleitungen sind aber der einzige schwerwiegende Kritikpunkt, den ich anzuführen habe.



Ich persönlich fand das Game Micro Mouse sehr unterhaltsam, es wäre die zwanzig Mark schon fast allein wert. Als weitere Highlights habe ich die Spiele Raster Runner, Pulse Warrior und On Cue empfunden, aber die Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden.

Die Qualität von Grafik, Sound und so weiter ist bei den einzelnen Games natürlich unterschiedlich, eine genauere Betrachtung dieser Kriterien würde aber den Rahmen dieses Tests sprengen. Deshalb kann ich jedem C64/128-Besitzer, der für ein paar Mark seine Softwaresammlung erweitern will, nur empfehlen, selbst reinzuschauen. Bei dem Preis kann man nicht viel falsch machen. Der Gesamteindruck, den die 3er-Reihe hinterläßt, ist jedenfalls recht positiv. Weiter so! ■

Dirk Fuchser

Gesamteindruck:

Nummer 1	**7**
Nummer 2	**6**
Nummer 3	**7**
Nummer 4	**8**
Nummer 5	**8**
Nummer 6	**9**

Parlez-vous Pommes Frites?



WORT-SCHATZ-TRAINING FREMD-SPRA-CHENRÄT-SEL

System: Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Ingenio EDV-Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Spielerisch leichtes Erlernen einer Fremdsprache oder Erweitern der Fremdsprachenkenntnisse verspricht die Verpackung dem potentiellen Konsumenten. Das Ganze geschieht in Form eines Kreuzworträtsels, wobei die Frage deutsch formuliert ist und die Antwort in französischer Sprache in das Kreuzworträtsel einzutragen ist. Wenn man um die richtige Antwort verlegen ist, kann man mit drei verschiedenen Optionen Hilfe anfordern.

Für jede geleistete Hilfe wird dann allerdings ein Geldbetrag vom Konto des Rätselfreundes abgezogen, dessen Höhe vom Umfang der Hilfeleistung abhängig ist. Aufgestockt wird die Summe auf dem Konto durch das richtige Einsetzen der gesuchten Wörter.

Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Tatsache, daß beispielsweise Verben nur in den seltensten Fällen im Infinitiv einzutragen sind. Bei den vielen verschiedenen möglichen Endungen, die im Französischen auftauchen, ist man praktisch gezwungen, eine Hilfe anzufordern. Diesen Umstand möchte ich aber noch nicht auf das Negativkonto des Programms verbuchen. Die Aufzählung der Schwachpunkte beginnt erst an dieser Stelle: Die uns vorliegende Amiga-Version pflegte immer dann, wenn man die „Help-Option“ anwählte, abzustürzen.

Die PC-Version verhielt sich erst ganz ordentlich, aber als ich ein paar von den Rätseln gelöst hatte, fing auch sie an rumzuspinnen. Statt mir zum Rätselerfolg zu gratulieren, machte das Programm gar nichts und reagierte auch auf keine Eingabe, was einem Absturz gleichkommt. Im Prinzip ist das nicht so schlimm, mindert die Lernmotivation aber ungemein.

Wenn jedoch der Hersteller für die Ausmerzung dieser Schwächen sorgt und den Preis von sechzig Mark beibehält, kann man dieses Programm allen denjenigen

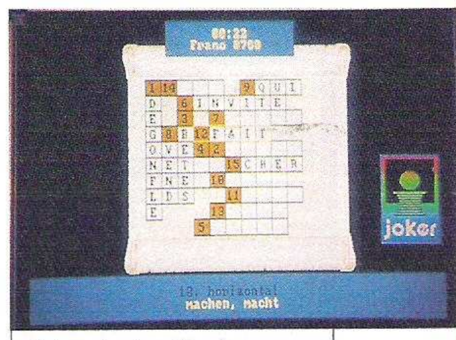


Foto: Amiga-Version

empfehlen, die ihre Französischkenntnisse aufmöbeln und dennoch auf stupide Paukerei verzichten wollen. ■

Dirk Fuchser

Positiv: Konzept, Umfang, Getaltung.
Negativ: Absturzgefahr, Verben nicht im Infinitiv
Lerneffekt **9**
Preis/Leistung **10**

Geschäftemacherei mit Babybrei



BIG BUSINESS

System: PC (512 K, VGA, EGA, CGA, Tandy), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, 4830 Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

BIG BUSINESS – von uns im letzten Jahr schon mal als Vorabversion vorgestellt – ist eine Wirtschaftssimulation erster Sahne. Da hat das Softwarehaus MAGIC BYTES wirklich 'n glückliches Händchen gehabt. Super-Grafiken, Komplexität, Witz und viel Sinn. Man hat wirklich an alles gedacht.

Bis zu drei Mitspieler können im „Big Business" die dicke Kohle machen – oder auch nicht. Verschiedene Produkte stehen zur Auswahl. Das Game kann mit Maus, Joystick oder Tastatur kontrolliert werden. Leider gibt es bisher nur die Ausführung in Englisch, doch an der deutschen wird schon wie wahnsinnig gearbeitet. Wie mir Magic Bytes vor kurzem mitteilte, soll jeder in Deutschland verkauften Version ein Zettel beigelegt werden, der zum Umtausch berechtigt, sobald das deutschsprachige Programm fertiggestellt ist.

Die Schwierigkeit von Big Business liegt darin, Fabriken zu bauen, für diese günstig Produktionsmittel zu erstehen und, last but not least, die Mitarbeiter mit dementsprechender Bezahlung bei Laune zu halten. Sollte dem nicht so sein, erscheinen diese zuerst in abgewrackter Kleidung zur Arbeit und bleiben später ganz weg. Sollte jedoch das Gegenteil der Fall sein, macht sich das natürlich auch bemerkbar. Die Sekretärin ist dann plötzlich geschmückt wie ein Weihnachtsbaum. Der Produktionsleiter erscheint mit Frack und Zylinder etc.

Letzteres ist natürlich eine erfreuliche Entwicklung, aber gar nicht so leicht zu bewerkstelligen. Denn immerhin hat sich der Manager um eine Menge zu kümmern. Da ist beispielsweise die Börse. Hier muß vor allem vorausschauend ge- und verkauft werden. Da diese Simulation trotz allen amerikanischen Humors sehr realistisch gemacht ist, passieren natürlich auch nicht vorhersehbare Dinge. Zwischenzeitlich wird der Spieler mittels Telefax über den neuesten Stand der Dinge informiert. Das können völlig unwichtige Mitteilungen, Nachrichten über die Konkurrenz oder aber auch Meldungen über das eigene Unternehmen sein.

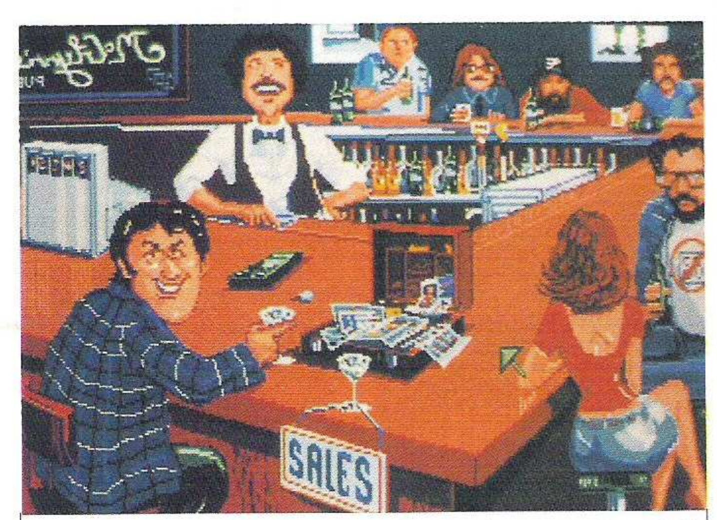
Weiterhin müssen natürlich Dinge wie Forschung und Werbung überwacht und finanziell unterstützt werden. Im BB-Labor forscht im übrigen der gute alte Ali Einstein. Der PR-Mann sitzt dementgegen ständig in 'ner Kneipe rum – so wie es sich für solche Leute gehört. Er kann Gästen Drinks spendieren oder für Betriebsspionage in den Konkurrenzunternehmen sorgen.

Der gesamte Aufbau von BB liegt total im amerikanischen Trend. Mit viel Witz kann man hier trotzdem was lernen – selbst das Auge kommt hier unter keinen Umständen zu kurz. Sogar für den kleinen Spaß am Rande war dem Programmierteam keine Mühe zuviel. So hat man hier und da kleine gemütserheiternde Effekte eingebaut, die der Spieler jedoch selbst per Mausklick herausfinden muß. Nicht zu vergessen ist natürlich auch der Preis. Big Business kann man nämlich schon für 80 Mark erstehen, was für ein Game dieser Qualitätsklasse keinesfalls zuviel verlangt ist! ■ *Sandra Alter*

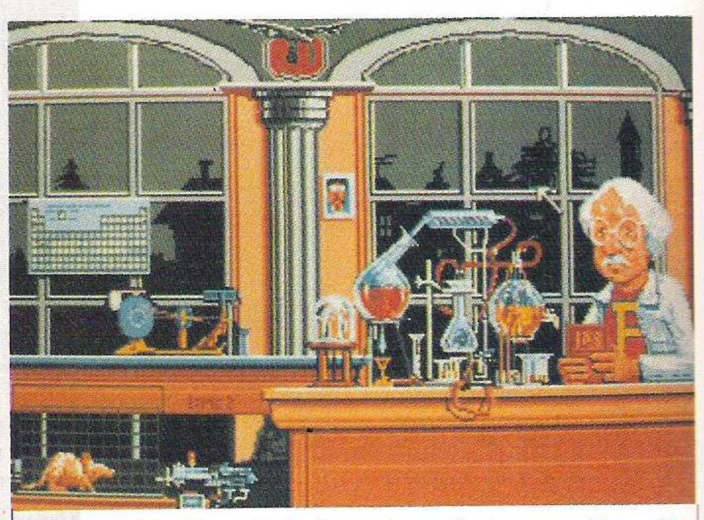


»BIG BUSINESS – eine rundum gelungene Simulation mit einer gesunden Portion Humor!«

Grafik	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



In der Kneipe: Coole Drinks und heiße Geschäfte. Foto: PC



So Einstein will, muß die Ratte dran glauben. Foto: PC

0 21 54 61 59 — ARBIROSOFT — 0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel	Preis
4-Player Adapter	19.90
688 Attack Submarine	dt. 64.90
A 10 Tank Killer 1MB	79.90
A Prehistoric Tale	dt. 59.90
Advanced Destr. Sim.	dt. 69.90
Advanced T.Fighter 2	dt. 59.90
Altered Destiny *	dt. 64.90
AMOS - Game Creator	99.90
Ancient Battles	59.90
Aquaventura *	64.90
Awesome	dt. 74.90
Badlands	59.90
Bane Cosmic Forge 1MB	89.90
Bards Tale 3 *	dt. 69.90
Battle Chess 2 *	dt. 69.90
Betrayal *	dt. 69.90
Big Business *	54.90
Brainblasters *	dt. 64.90
Bubble Plus	49.90
Buck Rogers * 1MB	kpl.dt. 69.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 54.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Car Vup	dt. 59.90
Carthage	dt. 59.90
Champ.of Kryn 1MB	dt. 64.90
Chaos Strikes Back	kpl.dt. 64.90
Chase HQ 2	dt. 59.90
Chess Simulator	59.90
Chips Challenge *	59.90
Chuck Yeagers AFT 2 *	dt. 64.90
Codename Iceman 1MB	79.90
Colonels Bequest 1MB	79.90
Conq. of Camelot 1MB	79.90
Corvette *	69.90
Crimewave	dt. 64.90
Curse Azure Bonds	dt. 69.90
Curse of Ra	dt. 54.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90
Dinowars	dt. 49.90
DiskSafe	dt. 49.90
Dragon Wars	kpl.dt. 64.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Dragons Lair Timewarp	89.90
Dragonstrike	69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
Eye of the Beyolder *	69.90
F-16 Combat Pilot	dt. 64.90
F-16 Falcon Mission 2	dt. 49.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
F-29 Retaliator	dt. 59.90
Fatal Heritage	kpl.dt. 69.90
Flimbo's Quest	dt. 59.90
Flood	dt. 64.90

AMIGA RAM-Erweiterung auf 1 MB abschaltbar mit Uhr ARBIROSOFT-Sonderpreis: DM 99.90 !!!

Titel	Preis
Fountain of Dreams *	64.90
Golden Axe	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Gunboat *	59.90
Hard Drivin 2	59.90
Harley Davidson	69.90
Harpoon 1MB	dt. 69.90
Horror Zombies	dt. 59.90
Hostages	29.90
Imperium	dt. 64.90
Indiana Jones Adv	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Industrial Rebound *	dt. 54.90
Int.Soccer Challenge	dt. 59.90
It came fr.Desert 1MB	dt. 69.90
James Pond	dt. 59.90
Jupiter's Master Drive	dt. 64.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Final W.	kpl.dt. 39.90
Kings Quest 4 1MB	79.90

AMIGA-Software

Titel	Preis
Knights of Legend *	69.90
Knights of the Sky *	69.90
Legend of Faerghail	dt. 64.90
Leisure Larry 2 1MB	79.90
Leisure Larry 3 1MB	79.90
Leisure Larry Triple *	109.90
Lemmings	dt. 59.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lords of Rising Sun	dt. 69.90
Lost Patrol	kpl.dt. 59.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Manchester United	dt. 59.90
Maniac Mansion	kpl.dt. 64.90
Masterblazer	dt. 64.90
Midwinter	dt. 64.90
MiG-29 Fulcrum	79.90
Might & Magic 2	69.90
Movie Maker Profi	dt. 59.90
Neuromancer	dt. 64.90
New York Warriors	dt. 49.90
Nightshift	dt. 54.90
Ninja Remix	dt. 59.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Pang	dt. 59.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
Paradroid 90	dt. 59.90
Pick'N'Pile	dt. 64.90
Pinball Magic	dt. 49.90
Pirates	dt. 59.90
Plotting	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radience 1MB	dt. 59.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Powerboat	59.90
Projectyle	dt. 64.90
Railroad Tycoon *	dt. 79.90
Rainbow Island	dt. 59.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Robocop 2	dt. 59.90
RVF Honda	dt. 59.90
Secret Monkey Island *	dt. 69.90
Shadow of the Beast 2	dt. 79.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3 1MB	79.90
Space Rogue	69.90
Speedball 2	dt. 64.90
Spindizzy World	dt. 59.90
Spirit of Excalibur *	69.90
Star Control	59.90
Starflight	dt. 64.90
Stratego *	dt. 59.90
Super Off Road Racer	dt. 59.90
Super Skweek	dt. 54.90
Supremacy	dt. 69.90
Sword of Aragon	69.90
Sword of Samurai *	dt. 69.90
Team Suzuki	dt. 59.90
Team Yankee	kpl.dt. 69.90
Teenage Mutant Hero	dt. 59.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Tom and the Ghost	dt. 64.90
Toyota Celica Rallye	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 69.90
Typhoon of Steel	69.90
Ultima 5	dt. 69.90
UMS 2 *	dt. 69.90
Unendl. Geschichte 2	dt. 64.90
Unreal	dt. 69.90
USS John Young	dt. 49.90
War Game Construct.	69.90
Warlock the Avenger	dt. 59.90
Wild West World	kpl.dt. 79.90
Wings 1MB	dt. 69.90
Wings of Fury	59.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland * 1MB	dt. 69.90
World Cham. Boxing	dt. 49.90
World Cham. Soccer	dt. 59.90
Zak McKracken	kpl.dt. 64.90

.....und viele weitere Programme!

PC-Software

Titel	Preis
4D Sports Boxing *	69.90
4D Sports Driving	69.90
688 Attack Submarine	69.90
A 10 Tank Killer	79.90
Advanced Destr. Sim.	dt. 69.90
Advanced T.Fighter 2	dt. 59.90
Aircraft Designer	74.90
Airline Transport Pilot	89.90
Altered Destiny	69.90
Bad Blood	74.90
Bane of Cosmic Forge	89.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Battle Chess 2	dt. 69.90
Battle Command	dt. 69.90
Battle Isle *	dt. 64.90
Battlemaster *	74.90
Battletech 2	79.90
Betrayal *	dt. 79.90
Big Business	dt. 59.90
Blockout	dt. 64.90
Blue Max	79.90
Brainblasters *	dt. 64.90
Buck Rogers	69.90
Buck Rogers *	kpl.dt. 69.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 59.90
Centurion: Def. Rome	dt. 64.90
Champions of Krynn	dt. 69.90
Chess Simulator	dt. 69.90

Schulbuchbezogene Lernprogramme von HEUREKA-TEACHWARE! Ab sofort bei uns erhältlich für AMIGA und PC!

Titel	Preis
Chips Challenge *	69.90
Chuck Yeagers AFT 2	dt. 69.90
Codename Iceman	79.90
Colonels Bequest	79.90
Conquest of Camelot	79.90
Countdown	69.90
Covert Action	dt. 89.90
Crash Course	dt. 69.90
Crimewave	dt. 69.90
Cruise for a Corpse *	dt. 69.90
Curse of Azure Bonds	69.90
Cybercon III *	69.90
Das Boot (3/5)	79.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90
Days of Thunder	59.90
Death Knights of Krynn *	69.90
Deja Vu 2	69.90
Dick Tracy	dt. 69.90
Die Hard	59.90
Dinowars	dt. 59.90
Dragonflight *	79.90
Dragons Lair	99.90
Dragons Lair Timewarp	99.90
Dragonstrike	69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master *	kpl.dt. 89.90
Elite Gold *	dt. 79.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
Eye of the Beyolder *	69.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
Flight of the Intruder	dt. 89.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt. 149.90
Flight Simulator 4.0	dt. 129.90
Fountain of Dreams	64.90
Future Wars	kpl.dt. 64.90
Gauntlet 3D *	69.90

PC-Software

Titel	Preis
Ghostbusters 2	dt. 69.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Hard Drivin 2	69.90
Hard Nova	dt. 69.90
Harpoon	dt. 89.90
Horror Zombies *	dt. 69.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Industrial Rebound *	dt. 59.90
Int.Soccer Challenge	dt. 69.90
Iron Lord *	dt. 69.90
Ishido	dt. 69.90
It came from Desert	dt. 69.90
Jet Fighter	dt. 69.90
Jones in Fast Lane	69.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5 EGA	79.90
Kings Quest 5 VGA	89.90
Klax (3/5)	dt. 59.90
Knights of Legend	69.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Legend Billy Boulder *	dt. 69.90
Legend of Faerghail	dt. 69.90
Leisure Larry 2	79.90
Leisure Larry 3	79.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 89.90
Leisure Larry Triple *	109.90
Lettrix	dt. 59.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Life & Death 2	69.90
Lightspeed	dt. 89.90
Links	84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lord of the Rings	dt. 84.90
Lost Patrol	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	dt. 69.90
Manchester United	dt. 59.90
Maniac Mansion	kpl.dt. 64.90
Mean Streets *	dt. 69.90
Mech Warrior	69.90
Medieval Lords *	69.90
Mega Fortress *	79.90
Midwinter	dt. 69.90
MiG-29 Fulcrum	89.90
Might & Magic 2	69.90
Moonbase	99.90
Moonshine Racer *	69.90
Mystical *	dt. 69.90
Navigator 4.0 (zu FS4)	dt. 54.90
Neo Stick	dt. 59.90
Night Hunter	dt. 64.90
Nightshift	dt. 54.90
Nuclear War	69.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Oils Well	59.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PC Globe 4.0 *	kpl.dt. 139.90
Penthouse	84.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Pick'N'Pile *	dt. 64.90
Pinball Magic	dt. 54.90
Pirates	59.90
Police Quest 2	79.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 79.90
Private Proberty *	dt. 59.90
Quadrel	64.90
Quest for Glory 2	79.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Ranx	dt. 64.90

PC-Software

Titel	Preis
Rapcon	79.90
Red Baron	89.90
Red Baron VGA	89.90
Reederei	dt. 54.90
Renegade Interceptor	79.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Riders of Rohan *	dt. 69.90
Rise of the Dragon VGA	79.90
Savage Empire	79.90
Secret Monkey Island E	dt. 69.90
Secret Monkey Island V	dt. 84.90

Bitte beachten! Wir haben auch laufend einige Restposten für Ihren PC auf Lager. Fragen Sie bitte nach, welche Titel verfügbar sind!

Titel	Preis
Secret of Silver Blades	64.90
Shanghai 2	dt. 79.90
Sharkeys 3 D Pool	69.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim City Architecture	dt. 39.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Snowstrike	dt. 59.90
Space Quest 3	79.90
Space Quest 3	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 *	kpl.dt. 89.90
Speedball 2 *	dt. 64.90
Star Command	79.90
Starflight 2	59.90
Stormball *	69.90
Stormovik SU 25	dt. 69.90
Super Off Road Racer	dt. 64.90
Supremacy *	dt. 84.90
Sword of Aragon	69.90
Sword of Samurai	dt. 69.90
Team Yankee	kpl.dt. 79.90
Teenage Mutant Hero	dt. 69.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Tom and the Ghost *	dt. 64.90
Tracon	79.90
Tracon 2	99.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
Typhoon of Steel *	69.90
Ultima 5	69.90
Ultima 6	74.90
UMS 2 *	dt. 79.90
Unendliche Gesch. 2 *	dt. 69.90
Wayne Gretzky 2	69.90
Welltris	dt. 59.90
Whales *	69.90
Wing Commander HD	79.90
Wing Commander LD	69.90
Wolfpack	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90
World Cham.Boxing	dt. 59.90
Zak McKracken	kpl.dt. 64.90
Zeliard	59.90

.....und viele weitere Programme!

PC-Zubehör

Titel	Preis
AdLib Soundkarte	dt.248.90
AdLib Soundkarte+Co.	dt.298.90
Eliminator Game Card	89.90
Neo Stick	dt. 59.90
Sound Blaster Karte	dt.348.90
Zoomer - Joywheel	129.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

Auf die Spitze getrieben



DARK SPYRE

System: PC, 512 KByte (CGA), 640 KByte (EGA,VGA), Soundblaster, Ad Lib, **empf. VK.-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Electronic Zoo, Baltimore, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Die Götter sind uns leid. Wir schwächlichen, dummen Kreaturen haben sie so oft enttäuscht, daß sie uns bald vernichten werden. Nur eine Chance bleibt uns noch: Ein besonders tapferes und intelligentes Menschenkind wird ausgewählt, um die letzte Probe zu bestehen. Der DARK SPYRE, der dunkle Turm mit den endlos vielen Ebenen, wartet. Schafft Ihr es, ihn zu durchlaufen und lebend zu verlasssen, ist die Menschheit gerettet. Wenn nicht, wird die Welt neu erschaffen – mit ganz anderen Rassen ...

Das für gute Mischungen bekannte ELECTRONIC ZOO hat wieder zugeschlagen. Sein Action-Adventure mit Rollenspieltouch entführt PC-Besitzer in eine *Gauntlet*-artige Welt. Verwirrende Levels mit Fallen, mächtig bösen Monstern und zahllosen Rätseln erwarten den mutigen Wanderer. Ihr müßt sammeln, was nicht niet- und nagelfest ist, lernen, mit Zaubertränken umzugehen und dabei mit Euren Kräften haushalten. Jedes Stockwerk des finsteren Turmes ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die per Teleportfeld erreicht oder mit bestimmten Schlüsseln aufgeschlossen werden. Es gilt, alles genau zu erforschen und die Schlüssel in der richtigen Reihenfolge zu benutzen. Öffnet Ihr das falsche Tor, kann es sein, daß Ihr festsitzt. Vielleicht hätte der niedliche Schleimklumpen von nebenan einen weiteren Schlüssel gehabt?

Die Zeit heilt (fast) alle Wunden und frischt Zauberpunkte auf. Selbstverständlich könnt Ihr pausieren oder das gegenwärtige Spiel abbrechen. Das Programm merkt sich jedoch die Zahl der erfolglosen Kämpfer und deren abgelaufene Zeit. Nach aussichtslosen Schlachten läßt sich einer von neun Spielständen wieder aufrufen, doch Vorsicht: Das Speichern ist nur mit Hilfe von wenigen Runen möglich, die in den Turmebenen versteckt liegen. Nichts ist ärgerlicher, als eine Ebene bewältigt zu haben, um seinen prachtvollen Rekken (oder Amazone) gleich zu Anfang des nächsten Levels zu verlieren. Will man weder zu früh noch zu spät speichern, muß man sich schon einigen Langmut antrainieren. Eine Rückkehr in bereits verlassene Stockwerke ist nicht möglich, stundenlange Sitzungen somit vorprogrammiert.

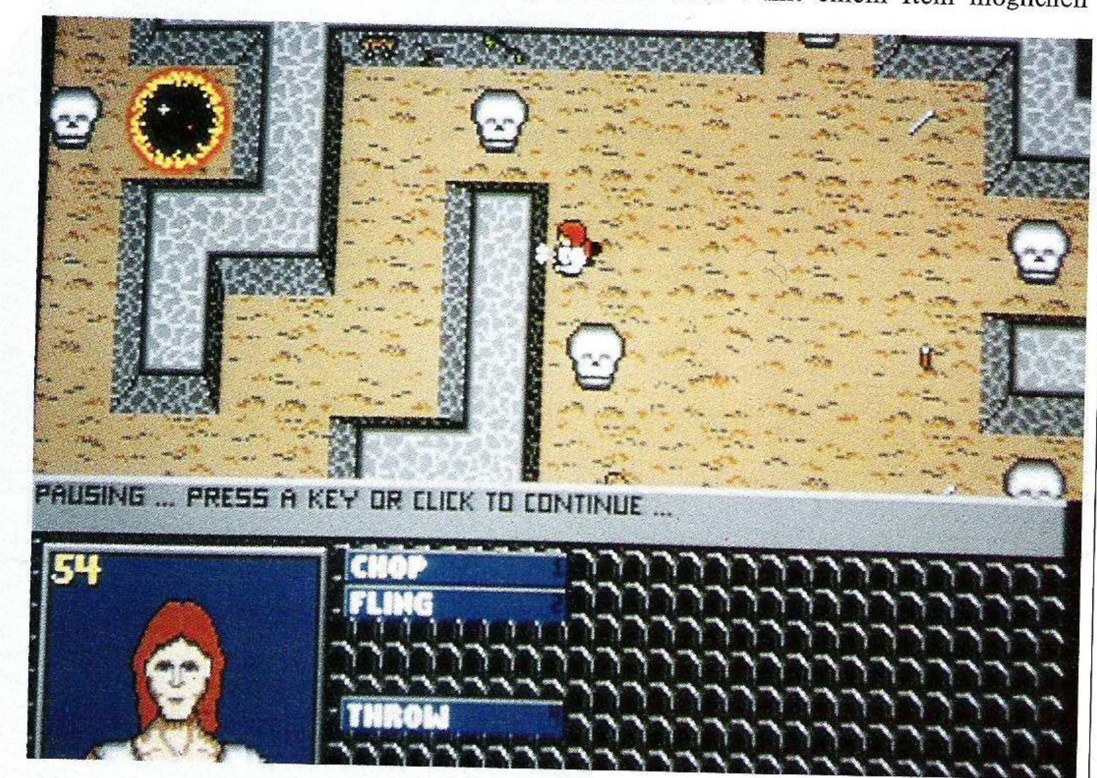
Zwei Drittel des Bildschirms werden vom (leicht ruckelnd scrollenden) Turmausschnitt gefüllt. Darunter liegt ein Teil des Charakter-Blattes, das mit Mausklick hochgezogen und vollständig betrachtet werden kann. Man verschiebt Gegenstände darin mit einfachem Klick zwischen dem Inventar und einem Charakterporträt. Alle mit einem Item möglichen Handlungen, außer Nehmen und Fallenlassen, sind in einer Menüleiste rechts vom Porträt aufgeführt. So könnt Ihr eine Wurfaxt entweder werfen (logisch) oder mit ihr zuschlagen. Mit einem Säbel „schneidet" man dagegen die Monster.

Die kombinierte Maus-/Tastensteuerung ist akzeptabel. Während heißer Kämpfe ist es jedoch nicht ratsam, mit Gegenständen zu experimentieren: Manche Monster sind so flink, daß sie Euch mitten im Waffenwechsel kalt erwischen. Schnelligkeit, Ausdauer und Stärke sind überlebenswichtig.

Zum Zaubern braucht es aber auch Macht und Klugheit. All dies ist bei der Punkteverteilung nach einer wunderschön dargestellten Einführung zu beachten. Wer eine *Ad Lib*- oder *Soundblaster*-Karte sein eigen nennt, wird von einigen hübschen Musikstücken erfreut. Die mikroskopischen Gegenstände sind auf CGA-Grafik allerdings kaum zu erkennen. Selbst im VGA-16-Farb-Modus muß man sehr genau hinsehen. Der Packung liegen drei 5 1/4"-Disks, eine Kurzanleitung, sowie ein deutsches und englisches Handbüchlein bei. Verzweifelte können beim Hersteller ein Clue Book, Unentwegte einen Editor für neue oder veränderte Level kaufen. 3 1/2"-Disketten gibt's gegen Aufpreis.

Nicht erst an der Spitze des Turmes ist die Luft dünn. Wer mühevolle Kämpfe nicht scheut, sondern Spaß an kunstvollen Kopfnüssen hat, möge den Aufstieg beginnen! ■

Eva Hoogh



Grafik CGA/EGA/VGA	**4/6/7**
Steuerung	**8**
Handlung	**8**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**

KINDER-SPIEL



INSECTS IN SPACE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Defender wird wohl den meisten von Euch ein Begriff sein. Zugegeben, vor vier, fünf Jahren echt 'ne hammerharte Sache. Heute liegt etwas ähnliches bei mir auf dem Schreibtisch: INSECTS IN SPACE. Vor ungefähr zweieinhalb Jahren war dieses Game schon einmal als Low Budget für die gute alte Brotkiste auf dem Markt. Heute will man dieses Game als Umsetzung für den Amiga verkaufen.

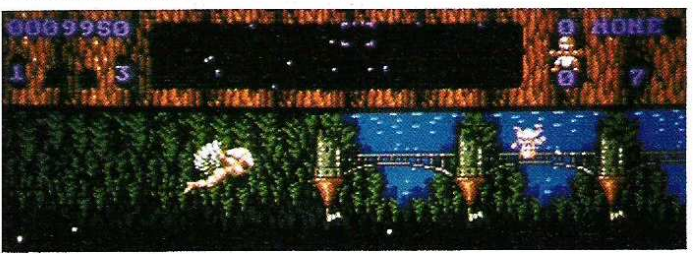
Das Problem dabei: Der gesamte Spielablauf entspricht schon lange nicht mehr dem heutigen Standard. Das Geschehen spielt sich im Weltraum ab. Es sollen Babies vor bösartigen Insekten gerettet werden. Helena, die außer ihren Flügeln nicht viel an hat, hat die Aufgabe, die Schreihälse in Sicherheit zu bringen.

Dies tut sie, indem sie im All hin und her fliegt und sich mittels ihres Laserblikkes diverser Fliegemänner erwehrt. Diese versuchen die Schnullis hochzuheben, um sie dann aus beachtlicher Höhe fallen zu lassen. Und das tut den Kleinen gar nicht gut! Eben deshalb sollte Helena schnell zur Stelle sein, um sie aufzufangen oder per Laserschuß aus haarigem Gebein zu befreien. Ein bißchen sehr fies ist allerdings der Autor der Anleitung abgefahren: „Sankt Helena muß die Bienen daran hindern, sich die Babies zu greifen, sie auf große Höhe zu fliegen und dann auf die Erde fallen zu lassen, was den Boden ekelhaft dreckig macht." Da war wohl 'n Sado am Werk, he?

Aber nicht nur 'n Sado scheint die Firma Hewson an das Game gesetzt zu haben, sondern noch zudem auch einfallslose Programmierer. Die Grafik von Insects in Space gibt nämlich nicht gerade viel her. Da wären der Weltraum, tja, und das All. Weiterhin wäre da ziemlich viel Weltraum und ziemlich viel All zu sehen. Also man sieht da auf dem Screen 'ne ganze Menge schwarz mit Sternen drin, soll wohl das All sein. Ja, ist ja schon gut, Ihr wißt's jetzt alle! Oben und unten am Bildschirm sieht man Wald und Häuser (die sich immer in gleicher Form wiederholen), wobei die obere Landschaft auf dem Kopf steht.

Dort sitzen dann auch die schreienden Wänste rum. Anhand eines Radars kann der Spieler die Gegner ausmachen, was auch unbedingt vonnöten ist, denn die sind verdammt schnell! Also, ich für meinen Teil fahre auf diese exhibitionistisch veranlagte Dame nicht ab. Aber wer's trotzdem probieren will, ich habe nichts dagegen. ■

Sandra Alter





Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

ASM und Shareware, warum nicht?

Hallo, Spiele- und ASM-Freunde! Ich möchte Euch heute gern die „etwas andere Software" vorstellen, die nichts mit dem ganz großen Kommerzrummel zu tun hat. Ich meine die Software, die Ihr vor dem Kauf erst einmal in Ruhe prüfen und ausgiebig testen könnt. Bei Wohlgefallen könnt Ihr Euch direkt bei den jeweiligen Programmautoren registrieren lassen oder nutzt den Registrier-Service deutscher Distributoren. Gemeint ist die „Shareware". Shareware avanciert seit geraumer Zeit zur Software der Spitzenklasse. Für die modernen und preislich erschwinglichen Entwicklungstools, wie etwa die Programmiersprache C oder Pascal, stehen derart viele Tool-Bibliotheken zur Verfügung, daß Programmierpraktiken, wie zum Beispiel die Window- oder die Pulldowntechnik, auch an der Tagesordnung eines Sharewareprogrammierers sind. Die Programmautoren sind zwar auch am Vertrieb ihrer Programme interessiert, jedoch nicht auf dem üblichen, kommerziellen Vertriebsweg über Software-Händler, sondern über das Shareware-Konzept. Dieses lautet „Erst testen, dann registrieren lassen, und zwar direkt beim Autor oder Distributor". Die zum Test freigegebenen Programmversionen sind zu neunundneunzig Prozent in ihrem Funktionsumfang nicht eingeschränkt. Lediglich wird durch das Einblenden von Textmeldungen (die auf das Registrieren aufmerksam machen) oder den Aufruf von Zeitschleifen der ordnungsgemäße Programmablauf etwas verzögert. Daß es sich hierbei auch nicht um virenverseuchte oder abgespeckte, nichtlauffähige Programme handelt, kann ich Euch hier gern am Beispiel für MS-DOS-Rechner vorstellen.



System: IBM-PC (Konfiguration: MS-DOS, 640 KB RAM, Festplatte und Drucker empfehlenswert, aber keine Voraussetzung, **Sharegebühr:** 30 Mark, **Autor:** Armin Hoppe, **Muster von:** PD-Service, 4930 Lage. Tel.: 05232-66912.

Das Katalogisieren von Disketten oder anderen Massenspeichern ist und bleibt stets ein Thema für alle PC-User, die mehr als eine Diskette ihr Eigentum nennen. Und das sind doch wohl die meisten unter uns. Bei vielen herkömmlichen Katalog-Programmen müßt Ihr alle Programmnamen und sonstige späteren Suchkriterien „manuell" eingeben, um zum gewünschten Ergebnis (dem schnellen Auffinden bestimmter Programme und der zugehörigen Diskettennummer / Plattenverzeichnis) zu kommen. Oft ist dies jedoch zu umständlich oder zu arbeitsaufwendig, so daß viele Anwender noch keine Katalogisierung haben oder immer an neuen, leistungsfähigen Katalogprogrammen interessiert sind. Mit dem Programm FILEKAT 2.0 könnt Ihr nun alle Eure Disketten- oder Festplatteninhalte automatisch einlesen. Aber nicht nur das! Einmal eingelesene Daten könnt Ihr weiterhin zum Beispiel nach Diskettenname, Dateigröße oder nach dem Sachgebiet z.B. Tools, Anwendung u.s.w. sortieren lassen. Durch die gute, deutsche Bedienoberfläche ist das Suchen und Auffinden aller Programme problemlos und schnell durchzuführen.

Im Menü „LISTEN" könnt Ihr auch Aufkleber mit bis zu 4 Zeilen frei definierbaren Text selbst erstellen. Weiterhin könnt Ihr von Eurer Festplatte auf die Laufwerke A: oder B: kopieren. Ein Diskettenlabel kann automatisch durch Filkat vergeben werden. Nach dem Start verschwinden zwar alle residenten Programme (wegen des Platzbedarfes) aus dem Arbeitsspeicher, trotzdem kann ich Euch dieses Programm empfehlen. ■

R.S.





FASTMENÜ PLUS VERSION 2.2

System: IBM-PC (Konfiguration: MS-DOS ab Version 2.2, 256 KB RAM Arbeitsspeicher, Bildschirm Monochrom, CGA oder VGA, Festplatte empfehlenswert, eine Maus wird unterstützt), **Sharegebühr: $ 30, Autor:** Jack W. Hildenbrand, Ohio, USA, **Muster von:** PD-Service in Lage, Tel.-Nr. 05232-66912.



Für alle Anwender, die gern ihre Programme aus einem Menü heraus starten, ein Super-Programm. Der Funktionsumfang und die einfache Bedienung machen dieses Shareprodukt gerade für PC-Einsteiger hoch interessant. Wer Hilfe benötigt, findet auf der zweiten Diskette eine Handbuch-Datei von zirka 85 KB Größe. Diese ist zwar in englische Sprache verfaßt, jedoch durchaus auch für den Englisch-Laien zum Nachschlagen geeignet...

Wer seine Programme nicht nur von der Betriebssystem-Ebene starten möchte, kann doch einfach ein Menüprogramm verwenden. FASTMENÜ PLUS ist ein Menü-Programm der Sonderklasse. Nach dem problemlosen Installieren auf die Festplatte, rief ich Fastmenü Plus mit „FAST" auf. Fastmenü läuft auf PCs mit monochromer oder CGA-Grafikkarte. Die Hauptmaske ist aufgeteilt in zwei Hälften. Eine für die Menü-Befehle (links) und eine für die Anzeige der jeweiligen Menü-Auswahlpunkte (rechts). Es werden immer 20 Menüpunkte je Page angezeigt. Insgesamt stehen 40 von diesen Seiten zur Verfügung, was somit die Einrichtung von 800 Programmen ermöglicht. Das reicht Euch bestimmt auch aus, oder?

Auf der linken Seite des Monitors fand ich, eingepackt in eine tolle grafische Anzeige, bei VGA auch kein Wunder, die folgenden Menüoptionen: SETUP (zur Einstellung des Bildschirmschoners „Dunkelschaltung", des General-Paßwortes und des Laufwerkes). MONEYBOOK (eine Art Kassenbuchverwaltung), BATCH-DOS (zum Erstellen, Ändern oder Ausführen von Batchdateien) und INFO (zur Anzeige der wichtigsten Systemdaten wie zum Beispiel die Art des PC-Prozessors, Menge freier Arbeits- und Massenspeicher u.a.), PHONE (ein nützliches Telefonbuch für die Speicherung der wichtigsten Telefonnummern), CALC (eine Taschenrechnerfunktion mit den vier Grundrechenarten), DISC (eine Art Disk-Manager mit den Unterpunkten: Directories erstellen, DOS Diskcopy und einer Shell), EDIT (zum Erstellen und Sortieren der einzelnen Menüpunkte), NOTEPAD (eine kalenderbezogene Notizbuchfunktion).

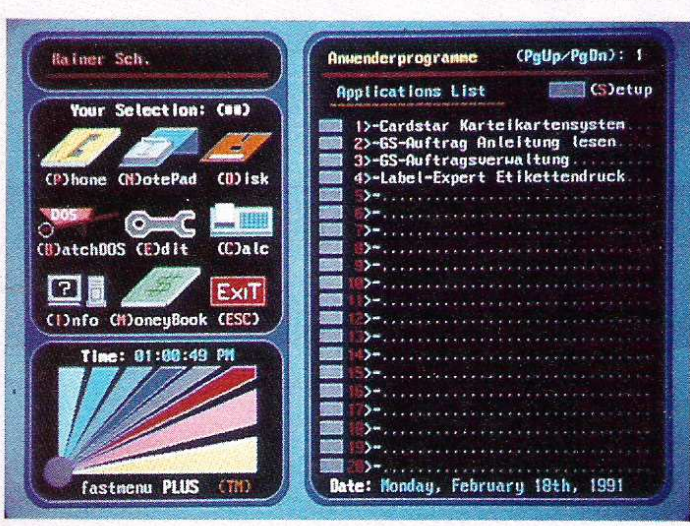
Als erstes wollte ich einige Programme in Fastmenü einbinden. Hierzu wählte ich „EDIT" an (entweder mit der Maus oder mit den Cursortasten) und kam in eine leicht verständliche Maske zur Eingabe eines Namens (welcher später im Menü angezeigt werden soll), des Verzeichnispfades und des eigentlichen Programmnamens.

Weiterhin konnte ich entscheiden, ob ich den Zugriff auf das Programm mittels eines Paßwortes absichern wollte oder nicht. Nach dem Startaufruf „DISC" (der Shell) erhaltet Ihr eine Verzeichnisstruktur wie mit dem DOS-Befehl »TREE« grafisch dargestellt. Ihr könnt Euch nun ein beliebiges Unterverzeichnis mit den Cursortasten auswählen und erhaltet nach dem Drücken der „Enter"-Taste die in diesem Verzeichnis befindlichen Dateien angezeigt. Jetzt könnt Ihr die Dateien bearbeiten, zum Beispiel mit dem COPY-, VIEW- oder EDIT-Befehl. Die gängigsten Funktionen, wie man sie von einer Bedienoberfläche erwartet, sind vorhanden.

Bei der Telefonbuchfunktion „PHONE" könnt Ihr leider nicht die deutschen Vorwahlnummern richtig eingeben, weil das Programm auf die amerikanische, dreistellige Vorwahl voreingestellt ist. Auch wurde in diesem Feld gleich eine Klammer auf „(" und am Ende, nach Eingabe der drei möglichen Zahlen, eine Klammer zu „)" vorgegeben. Diese kleine Beeinträchtigung schmälerte aber in keinster Weise meinen positiven Gesamteindruck.

Bei achthundert möglichen Menüpunkten fehlt auch eine Sortierroutine nicht. Diese ist im EDIT-Modus versteckt. Wenn Ihr Euch dort die Auswahlpunkte mit dem List-Kommando anzeigen laßt, erscheint in der letzten Bildschirmzeile die Sortieroption.

Auch ein Kassenbuch ist in Fastmenü enthalten. „Moneybook" heißt das gute Stück, welches Euer Geld so nett verwaltet. ■ *R.S.*







Unter der Schirmherrschaft von

Commodore

und dem

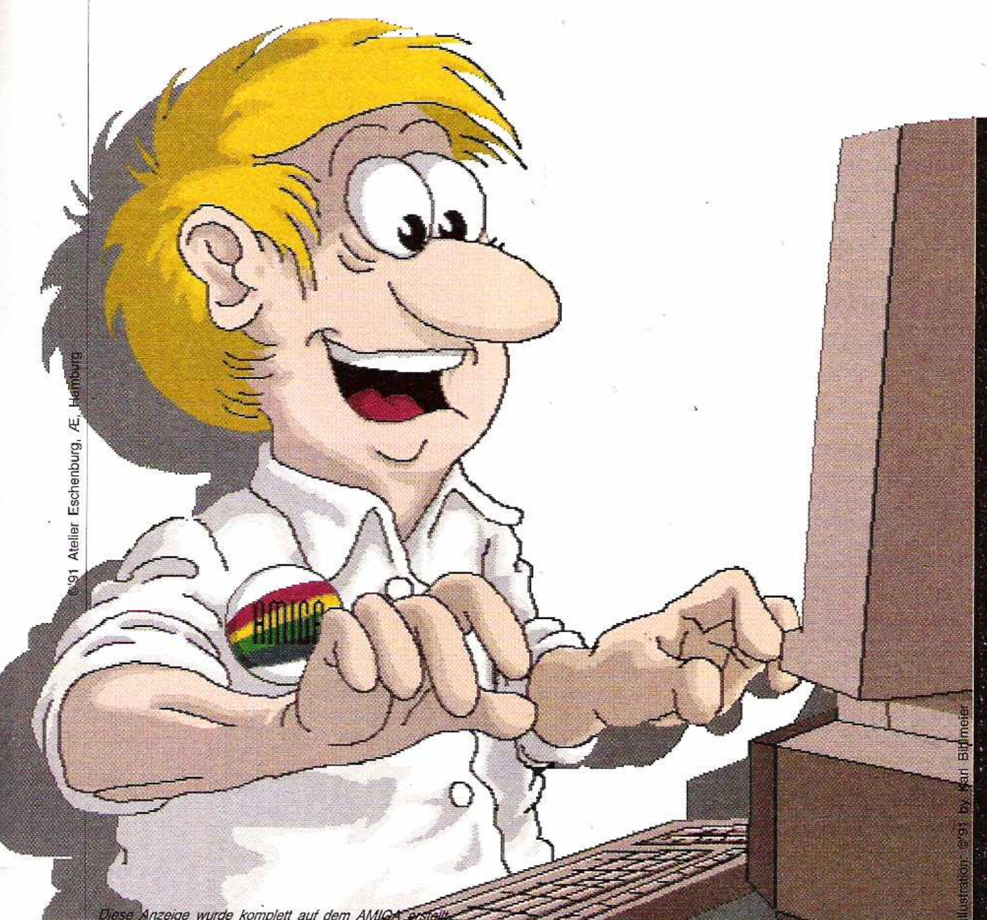
AMIGA MAGAZIN

Information:



Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
D-8011 Vaterstetten

Tel: 0 81 06 - 45 62
Fax: 0 81 06 - 3 40 94



26.-28. April 1991
Messegelände AMK Berlin
Halle 1
(25.04.91 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
25.04.91/Fachbesuchertag
10:00-18:00 Uhr

26.-28. April 1991
9:00-18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Schüler/Studenten DM 12,-
(Vorverkauf: DM 10,-)
Erwachsene DM 17,-
(Vorverkauf: DM 15,-)

Vorverkaufsstelle Berlin

Showtime
Konzert & Theaterkassen
Tel.: 0 30 - 882 25 00

Sponsored by West

Konsolen

„Man sollte ....

.... den Tag nicht vor dem Abend loben„, lehrt uns ein uraltes Sprichwort. Auf den Winter trifft dies genauso zu, und so hätte unser Michael letzten Monat erst den Frühling abwarten sollen, bevor er von einem „milden“ Winter sprach. Warum? Temperaturen von 20 Grad unter Null und Schnee en masse machten in den ersten Wochen dieses Jahres uns und vor allem meinem Wagen zu schaffen. Gottlob stehen unsere geliebten Konsolen im Warmen, wenngleich uns die Software diesen Monat nicht unbedingt erwärmen konnte.
Für die PC-Engine gibt's momentan so gut wie keine Neuerscheinungen. Beim Game-Boy sieht es da schon besser aus; das Mega-Drive bietet Umsetzungen bekannter Games. Der Renner dieses Monats war das LYNX, und dies wird wohl auch in Zukunft so bleiben. Warum? Neuankündigungen zur Genüge, und ein neuer Verkaufspreis von sensationellen 199 DM (ohne Cartridge) sollen der Hand-Held einen ordentlichen Schwung nach ganz oben geben. Wenn Euch das nicht erwärmt!

Tschüs bis die Tage,
Euer A-MAN

Taktische Tölpelei



GAIN GROUND

System: Sega Master, Sega Mega, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Sega Deutschland/Virgin Games, 2 Hamburg 26; Flashpoint, 54 Koblenz.

Buchstäblich Boden zu gewinnen, gilt es in SEGAS nicht ganz taufrischem *Gauntlet*-Verschnitt. GAIN GROUND heißt das Actionspektakel folgerichtig. Fünf Runden mit je zehn anwähl- und beliebig oft spielbaren Abschnitten warten auf den tapferen SEGA MASTER- oder SEGA MEGA-Spieler. Zum Hintergrund: Das Shokane-Kolosseum ist vom Computer übernommen worden. Ihr müßt Euch durch die monster- und fallenbewehrten Spielstufen schlagen, um den Rechner schließlich zu besiegen. Nebenbei solltet Ihr so viele eingefangene Zuschauer wie möglich (dargestellt durch ein Waffensymbol) mitnehmen. Sie helfen Euch dann durch die weiteren Levels. Ein „Area“ ist überstanden, wenn Ihr den Ausgang erreicht oder alle Gegner erledigt habt. Geschieht dies vor Ablauf der Zeit, gibt's einen saftigen Bonus.

Alle zehn Abschnitte gibt es zum Üben einen Hauptgegner. Ihr habt drei Leben und mehrere Kämpfer zur Auswahl. Jeder hat spezielle Waffen, die mit der zweiten Feuertaste benutzt werden. Da gibt es Speere, Handgranaten, eine feine Wasserkanone oder die Fähigkeit des Ninjas, den Boden zu vergiften. Weit weniger wirksam ist die per Taste 1 zu benutzende Standardwaffe. Das von oben gesehene Spielfeld nimmt den Großteil des Bildschirms ein. Kämpferporträts, Zeit-, Punkte- und Befreitenanzeige sind seitlich angeordnet.

Ziehen sich Sound und vor allem die Grafik auf beiden Systemen noch halbwegs aus der Affäre, wandern spätestens im fünften Level die Gedanken („Hast Du die Kaffeemaschine zu Hause abgestellt? Wann kommt endlich *Captive-PC?*“). Zu eintönig ist der Spielabschleich, zu simpel die Aufgaben. Wer vor dem Bildschirm einzuschlafen droht, kann mit Hilfe eines Freundes versuchen, den Spielspaß aus seinem Winkel zu locken: Zwei Spieler können sich gleichzeitig versuchen. Wahrscheinlicher ist aber ein Wutanfall über das verschenkte Geld. Wie heißt es in der Sega Master-Anleitung? „Schießen Sie das Ding zu Fetzen!“... ■

Eva Hoogh

	Master/Mega	
Grafik		7/7
Sound		5/4
Spielablauf		5/5
Motivation		4/4
Preis/Leistung		5/5





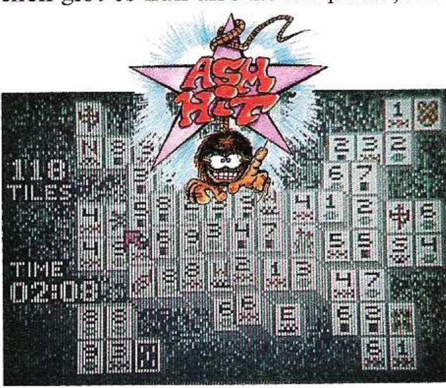
SHANGHAI

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Atari, 6096 Raunheim.**

Mah-Jongg dürfte selbst in unseren Breitengraden mittlerweile jeder kennen; Heimcomputerversionen dieses über 4000 Jahre alten Spiels gab es ja zur Genüge. SHANGHAI nennt sich die – meiner Meinung nach – beste Fassung dieses chinesischen Denkspiels und wurde kürzlich für das Lynx konvertiert. Das wurde auch Zeit, gehört dieses Game doch zu meinen absoluten Lieblingen und bietet sich für Handheld-Konsolen geradezu an.

Das Spielziel von Mah-Jongg liegt darin, ein Spielfeld, das in mehreren Ebenen gestuft ist und 144 Spielsteine umfaßt, abzuräumen – paarweise wie bei Memory! Da die Steine jeweils nur nach rechts oder links weggezogen werden können, müssen sie zumindest an einer Seite frei liegen.

Das Besondere an der Lynx-Version ist, daß es nun sieben verschiedene Spielfelder gibt, die bestimmte Tiere nachbilden. Neben dem Standarddrachen gibt es nun also noch Spinne, Habicht, Schildkröte, Schmetterling, Fisch und einen Bären. Musikalisch bietet Shanghai vier verschiedene Musikstükke, die das Spiel sehr nett untermalen.



An Shanghai hat der Zahn der Zeit keine Spuren hinterlassen – im Gegenteil, denn diese Version weiß noch mehr als die anderen zu überzeugen. Buy it! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	5
Anleitung	in Arbeit
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Rmmmhpffff



RYGAR

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Äußerst positiv zu bemerken ist, daß im Moment wieder einiges an Lynx-Software auf den Markt schwappt. Auch Action-mäßig hat ATARI wieder etwas zu bieten: nämlich die Umsetzung des Tecmo-Automaten RYGAR, der schon vor fünf Jahren in den Spielhallen zu „bewundern" war. Die Hintergrundstory verrät uns das Übliche: Böse Buben machten dieses und jenes, und der mutige Krieger darf die Sache nun ausbügeln.

Durch 23 Level muß der Lynxianer nun den tapferen Rygar begleiten, um das Böse zu besiegen. Dafür ist er mit einer kleinen Waffe ausgerüstet, die einem Jo-Jo gleicht. Selbstverständlich mit vernichtenderer Wirkung. Die Ähnlichkeit besteht auch nur darin, daß diese Waffe eine bestimmte Reichweite hat und an einer Schnur befestigt ist und so automatisch zurückkommt. Rygar hat gegen eine Vielzahl verschiedener Monster, Gnome, fliegender Saurier und derlei mehr zu kämpfen. Manche dieser Gegner müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie sich in die Ewigen Jagdgründe verziehen.

Auf dem langen Weg zum Ziel findet der Spieler Dutzende von Extras, wovon die meisten „nur" einen Punktebonus bedeuten. Es gibt aber auch welche, die beispielsweise den Schuß verstärken.

Über die Grafik des Games kann nicht gemeckert werden: Sie ist farbenfroh, das Scrolling ist sauber und in mehreren Ebenen. Die Spielfigur und die Monster sind gut animiert. Vor allem letztere sind teilweise herrlich gezeichnet worden. Die Soundeffekte passen gut zum Spiel, lediglich die ständig vor sich hin dudelnde Melodie weiß nicht zu überzeugen. Bei Rygar handelt es sich um ein gutes Action-Spiel, dem zwar echte Hitqualitäten fehlen, das aber lange Zeit Spaß macht. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

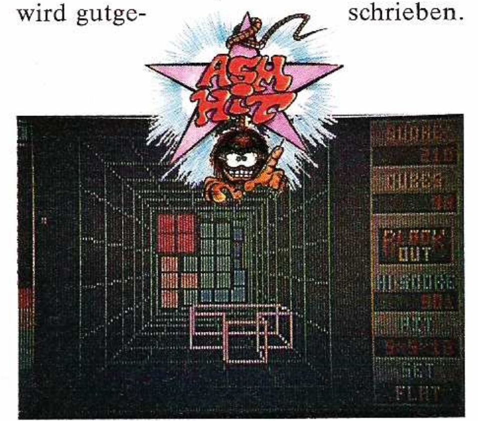


Konsolen

BLOCK OUT

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari Corporation, Sunnyvale, California.

Eine 3D-Variante von *Tetris* für das Lynx gefällig? Bitteschön, ATARI macht's mit der Konvertierung von BLOCK OUT möglich! Wer Block Out noch nicht kennt, der sollte wissen, daß es sich hierbei um ein Suchtspiel in Tetris-Manier handelt, nur – wie bereits erwähnt – in dreidimensionaler Darstellung. In einer Art Röhre muß der Spieler die von oben herabfallenden Spielsteine zu einer ebenen Fläche zusammenschustern. Gelingt dies, so löst sich diese auf, und ein Punktebonus wird gutgeschrieben.



Von Zeit zu Zeit werden die herabfallenden Blöcke schneller, so daß sich das richtige Setzen erschwert. Natürlich haben die Steine auch verschiedene Formen, sonst wäre das Spiel ja zu einfach.

Gegenüber der *Amiga*-Version hat sich außer der Steuerung nichts geändert. Diese ist natürlich nicht mehr so komfortabel wie die des Homecomputers, stehen dem Lynx doch nur zwei Feuerknöpfe zur Verfügung. Aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit stellt auch diese Steuerung kein Problem mehr dar, und ich kann mit Sicherheit sagen, daß Block Out auch auf dem Lynx ein absolutes Suchtspiel ist, das seinen Weg machen wird. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	7
Anleitung	in Arbeit
Spielaufbau	10
Motivation	12
Preis/Leistung	11

Mini-Ninja



Ninja Gaiden

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, Sunnyvale, California.

Ganz frisch aus dem sonnigen Kalifornien kommt das Action-Game NINJA GAIDEN. Wie der Name vermuten läßt, nimmt der Spieler den Part eines kleinen Ninja ein, der sich durch vier Level kämpfen muß. Ausgerüstet ist der Super-Fighter mit – nichts! Zumindest zu Beginn des Spiels ist ihm ausschließlich der Kampf mit bloßen Fäusten vorbehalten.

Nach dem Spielstart geht's dann auch gleich kräftig zur Sache: Mächtig kräftige Muskelprotze, die anscheinend eine Eishockeymaske tragen, wollen dem kleinen Ninja eines auf die Backe hauen. Dieser wehrt sich jedoch mit Button B und verteilt so Tritte und Schläge. Nach einigen gut angesetzten Treffern sacken die Widersacher zusammen, stehen meist aber noch das eine oder andere Mal auf, bevor sie endgültig eliminiert sind.

Auffällig ist, daß es nur eine Sorte von Feinden gibt, abgesehen von den End- und Zwischengegnern. Das bietet auf Dauer nicht allzuviel Abwechslung, wenngleich die Grafik ansonsten sehr gut ist.

Per Druck auf den 'B'-Feuerknopf springt der Spieler oder schlägt hohe Salti über seine Gegner hinweg. Gelingt es ihm, einen dieser Bösewichte gegen eine Telefonzelle zu katapultieren, so zerbirst diese und gibt ein Extra frei, das nach einigen Sekunden jedoch wieder verschwindet, sollte es der Spieler nicht aufgesammelt haben.

An manchen Stellen muß sehr hoch gesprungen werden, um eine Stange zu ergreifen, die über einen Abgrund führt. Um solch hohe Sprünge auszuführen, muß „Option 1" gedrückt werden. Gut finde ich, daß diese Optionstasten mehr und mehr mit spielerischen Funktionen belegt werden.

Ein großes Manko von Ninja Gaiden ist der sehr, sehr niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad: Es gelang mir beim ersten Versuch, das gesamte Spiel ohne Continue durchzuspielen! Etwas mehr darf doch ruhig verlangt werden, oder? Da nutzt auch die teilweise hervorragende Animation des Mini-Ninjas nichts. Schade eigentlich, denn durch die gelungene technische Seite hätte aus diesem Spiel wenn auch kein Hit, so doch zumindest ein langmotivierendes, actionreiches Game werden können, das sein Geld wert ist. ■

Hans-Joachim Amann



Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

TRÄGE!



TRAMPOLINE TERROR

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Dreamworks, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Schon wieder! Schon wieder ist eine Adlige verschwunden. Diesmal ist es zwar nicht – wie so oft – eine Prinzessin, sondern eine Königin. Aber Krone ist Krone, und Rettung bleibt Rettung. Also auf in den Kampf! Allerdings liegt Ihr diesmal völlig falsch, wenn Ihr denkt, es ginge mit Ballerei zur Sache.

Das hier und heute vorgestellte Game heißt TRAMPOLINE TERROR. Ich denke, der Name spricht für sich. Die Firma DREAMWORKS hat sich also demzufolge etwas zum Thema Trampolin einfallen lassen. Der Planet Aha, dessen Königin wir suchen, ist von fiesen Bestien besetzt worden. Diese haben nun auf dem gesamten Planeten, der im Spiel durch verschiedene Plattformen dargestellt wird, Tretminen und Trampoline ausgelegt.

Die Minen explodieren, so wie das Minen so an sich haben, schon bei einmaligem Drauftreten. Die Trampoline können mehrmals benutzt werden. Das jeweilige Trampolin verfärbt sich nämlich nach jedem Sprung. Zeigt es irgenwann die Farbe Rot, so heißt dies, daß es nur noch einmal benutzt werden darf. Danach löst sich das Feld in Wohlgefallen auf. Man kann jedoch auch über das Trampolin gehen, dann passiert nichts. Die Minen *müssen* jedoch alle ausgelöst werden, da nur so ein Level beendet werden kann.

Natürlich besteht die Aufgabe nicht nur darin, über irgendwelche Felder zu laufen, sondern es gibt auch Gegner.

Diese können Ufos, Schildkröten oder beispielweise übergroße Bleikugeln sein. Als Gegenmaßnahme für dieses lästige Getier kann eine Art Handgranaten benutzt werden, die allerdings vorher aufgesammelt werden müssen. Weiterhin kommen Extras zum Einsatz, die in verschiedenen Feldern versteckt sind. Die Benutzung dieser Extras ist jedoch nicht variabel. Sie treten sofort in Erscheinung.

Dreamwork hatte zwar mit dieser Trampolin-Geschichte gar keine schlechte Idee, doch irgendwie hätte man das Ganze spannender gestalten müssen. Auf Dauer wird die Hüpferei nämlich ganz schön öde. Auch grafisch passiert nicht viel Neues, zumal man sich meiner Meinung nach mit der Gestaltung sowieso nur wenig Mühe gegeben hat. Ebenso ist in etwa der Sound ausgefallen. Keine lohnenswerte Anschaffung! ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Konsolen

Game Boy beinhart!



CONTRA

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Für alle, die Denkspiele nicht mehr oder nicht immer sehen können, habe ich heute genau das richtige Game aufgestöbert. Ein Spiel, an dem man seinem Ärger so richtig freien Lauf lassen kann. Das Ding heißt CONTRA und kommt von KONAMI.

Glücklicherweise ist es nicht eins dieser zähen Spiele, die sich nach dem fünften Versuch spielen wie ein drei Tage altes Kaugummi. Contra ist eine Ballerorgie à la Ikari Beret oder Green Warriors (Namen v. d. Red. geändert) – und sicherlich nichts für schwache Naturen oder Game-Boy-Kids, die das Game mit der Realität verwechseln. Alle anderen können beruhigt weiterlesen. Ihr verkörpert Mad Dog, einen muskel- und waffenbepackten Helden, der im Jungle gelandet ist, um eine angriffslustige (außerirdische), gemeingefährliche Meute zu vernichten. Eure „Reise" beginnt im Dschungel (Stage 1) und geht durch insgesamt fünf, teils horizontal, teils vertikal scrollende Levels.

Auf dem Weg zum jeweiligen Obermotz versuchen Heerscharen von Gegnern, Euch von der Zerstörung des Bösen abzuhalten. Mit Eurem MG und den drei möglichen Extras seid Ihr für solcherlei Kämpfe jedoch bestens gewappnet.

Die ersten vier Level können frei angewählt werden. Den fünften und letzten bekommt Ihr aber erst nach Beendigung der ersten vier Stages zu Gesicht. Programmtechnisch haben die Jungs von Konami den Game Boy zum Glühen gebracht. Massig Sprites, flüssiges Scrolling und „stimmungsvoller" Sound machen diese Bildschirmaction zu einem Erlebnis ohne gleichen. Contra ist genau der richtige Kontrast zu den Dutzenden von Denkspielen, die es für Nintendos Game Boy gibt. ■

Michael Jordan

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Pustekuchen



BUBBLE GHOST

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** FCI, New York, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Der französiche Infogrames-Geist BUBBLE GHOST treibt nun auch auf dem Game Boy seine Späßchen. Der amerikanische Hersteller FCI sicherte sich die Rechte an der Umsetzung des Geisterdramas.

So richtig dramatisch geht es allerdings nicht zu. Vielmehr sind hier Geschick und eine gute Puste gefragt, wenn es heißt, eine Seifenblase unbeschadet durch 35 Screens zu pusten. Dabei kommen so manche Störenfriede zum Vorschein, wie Ventilatoren, Kerzen und jede Menge stacheliges Zeug. Und weil Seifenblasen von Natur aus leicht verletzbar sind, stehen deren von Beginn an gleich fünf zur Verfügung. Ihr habt pro Bild 60 Sekunden Zeit, um die Seifenblase zum Ausgang zu pusten.



»Bubble Ghost – ein rundum knuddeliges Vergnügen!«

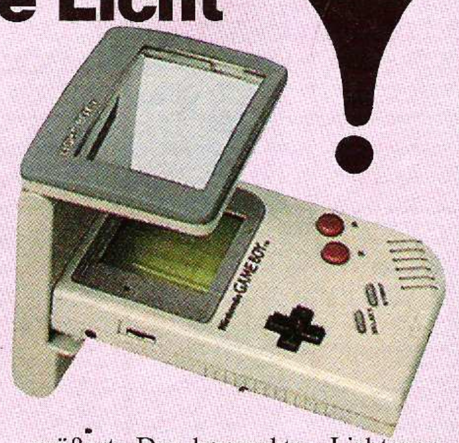
Für jede Sekunde, die Ihr am Ende übrig habt, gibt's 50 Bonuspunkte. In manchen Räumen sind zusätzliche Extras versteckt – spürt Ihr diese auf, erhaltet Ihr 'nen satten Punktebonus. Darüber hinaus gibts es Secret Exits, die Euch gleich mehrere Bilder weiterbringen. Versucht mal, von Level 14 in Level 21 zu kommen.

Selbst die Grafik kommt trotz der erheblichen Farbabstriche gut zur Geltung. Bubble Ghost – ein rundum knuddeliges Vergnügen! ■ *Michael Jordan*

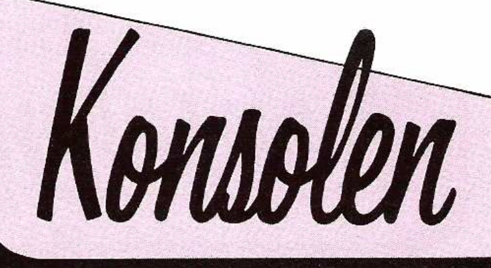
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Und es wurde Licht!

Gerät: Light Boy, **System:** Game Boy, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Vic Tokai, Torrance, Kalifornien, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.



Wie oft hat man schon geflucht, wenn die Dämmerung einsetzte und der GAME BOY mangels Licht ausgeschaltet werden mußte – und das, obwohl ein neuer Highscore gerade in greifbare Nähe gerückt war! Damit ist nun Schluß, denn der LIGHT BOY läßt Game-Boy-User nicht länger im Dunkeln tappen. Zur „Erleuchtung" kommt noch eine eingebaute Lupe, die das Bild um den Faktor 1,4 vergrößert. Der kompakte „Lichtspender" ist ab sofort im gut sortierten Konsolenfachhandel für rund 70 Mark zu beziehen. ■ *MJ*



Zukunfts-Squash



ROBO-SQUASH

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Zwei Spieler stehen sich in einer Art verlängertem Squashraum gegenüber. In der Mitte sind Steine und ein paar Extras angebracht, die - sobald sie vom Ball getroffen werden - explodieren bzw. dem Spieler gutgeschrieben werden. Pro getroffenem Stein und Extra gibt es Punkte. Das Ziel liegt nun darin, den Ball so geschickt zu treffen, daß der Konkurrent nicht imstande ist, ihn zu returnieren und der Ball bei ihm „einschlägt". Nach drei Einschlägen ist ein Satz (16 gibt's insgesamt) beendet. Das Fiese an diesen Einschlägen ist, daß der Ball wohl aus einer Art Super-Tomate besteht und einen riesigen Flecken auf dem Screen hinterläßt. Die Folge: Der Ball kann nur schwerlich gesehen werden, fliegt er in Richtung des Flecks.

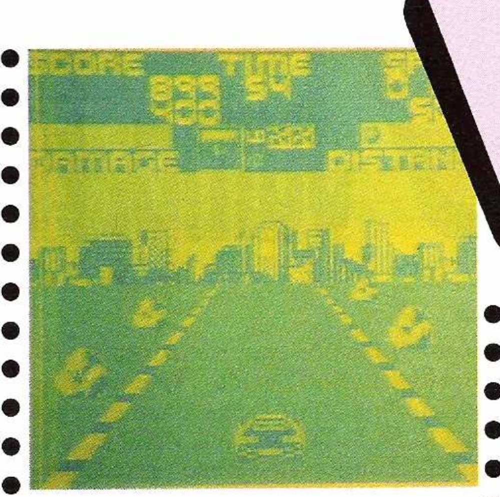
Sobald alle Steine und Extras vom Feld geschossen wurden und noch kein Spieler drei Treffer eingesteckt hat, taucht eine Spinne auf, die an den Wänden herumkrabbelt. Wer diese nun abschießt, hat - egal wieviel Bälle bei ihm bereits eingeschlagen haben - einen Satz gewonnen.

Das Schwierige an Robo-Squash ist, daß der Ball stets schneller wird, außerdem ist er nicht genau zu plazieren. Hilfreich hingegen sind die Extras, die entweder den Ball am Schläger kleben lassen und erst per Knopfdruck wieder freigeben, den Schläger vergrößern, einen Laser bescheren oder den Punkt anzeigen, zu dem der Ball vom Computer oder menschlichem Spielpartner gespielt wird.

Robo-Sqash ist ein spaßiges Spiel, das gute Reaktionen, aber auch eine gehörige Portion Glück erfordert. Seitens der Steuerung gibt es keine Probleme. Allerdings: Wer ein ganzes Spiel - das sind immerhin 16 Sätze - spielen möchte, der benötigt einiges an „Freizeit". ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



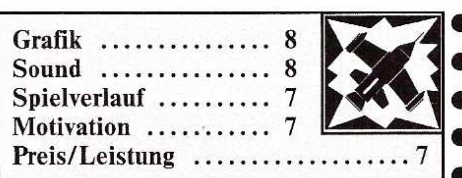
CHASE H.Q.

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60.- DM, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Verfolgungsjagd im Taschenformat - so könnte man dieses Game umschreiben. Wie beim Orginalspiel für die bekannten Computer, muß man sich auch bei der Game-Boy-Version auf die Jagd nach Verbrechern in ihren schnellen Sportwagen machen. Dazu steht dem Spieler ein nicht minder schnelles Fahrzeug zur Verfügung, das pro Level noch mit drei Turbos zusätzlich beschleunigt werden kann. Hat man die Bösewichter eingeholt, müssen sie mit geschickten Rammstößen von der Straße geschubst und dann anschließend verhaftet werden. Bis es jedoch soweit ist, rast man mit Höchstgeschwindigkeit hinter den Gangstern her, wobei man natürlich die unbeteiligten Verkehrsteilnehmer nicht berühren sollte. Daß man bei der Verfolgungsjagd auch darauf achten sollte, nicht von der Staße zu geraten, versteht sich von selbst.

Die Grafik ist naturgemäß nicht so gut, wie auf den Computern, aber doch recht gut, wenn man die beschränkten Möglichkeiten des Game-Boys bedenkt. Das Scrolling ist gut und flüssig. Der Sound ist gefällig, bis auf das Motorengeräusch, das nicht so richtig überzeugen kann. Im Ganzen recht nett gemacht, aber es gibt Besseres. ■

Dirk Fuchser



Grafik	8
Sound	8
Spielverlauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



ISHIDO

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Das neueste ACCOLADE-Produkt ISHIDO für das MEGA DRIVE ist für mich zum allerstärksten Witz des Tages geworden! Die Grafiken, die Musi, die FX, die Spielbarkeit - alles hat seine Richtigkeit. Vielleicht könnt Ihr Euch noch an den Test in der ASM 12/90 erinnern. Bei ISHIDO ging es darum, eine bestimmte Anzahl Steine auf einem Spielbrett unterzubringen. Die Schwierigkeit besteht darin, daß immer nur Steine gleicher Farbe oder gleichen Musters zusammenpassen.

Das Interessante an dem Game war jedoch, daß man, wenn man die Steine in einer bestimmten Konstellation auf dem Brett plazierte, ein Orakel befragen konnte. Keine neue, aber doch eine tolle Idee. Der Witz an der Sega-Version ist nun, na, was wohl? Es gibt kein Orakel! Ich wollte es ja selbst nicht glauben, aber es ist tatsächlich so. Somit wird dieses Game ziemlich uninteressant - und dann noch zum Preis von hundert Steinen - puh, haltet mich fest, ich werde von Lachkrämpfen geschüttelt!!! ■

Sandra Alter

Grafik	8
Anleitung	8
Spielaufbau	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5



Konsolen

Jump, Fight and Fun



ADVENTURES OF JACKIE CHAN

System: PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Nicht nur die Amerikaner haben ihre Filmhelden, auch in Japan gibt es berühmte Schauspieler. Einer davon ist Jackie Chan, der mit seinen Kung-Fu-Komödien (z. B. Mad Mission) immer wieder Millionen in die Kinos lockt. Eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sich jemand die Rechte an einem Spiel unter seinem Namen sichert. So geschehen bei HUDSON SOFTS neuestem PC-Engine-Werk: ADVENTURES OF JACKIE CHAN.

Hinter dem ellenlangen Titel verbirgt sich aber keinesfalls irgendein unspielbares (weil japanisches) Adventure, im Gegenteil. Hudson Soft hat es wieder einmal geschafft, die Herzen aller Spielernaturen in seinen Bann zu ziehen. Bei Adventures of Jackie Chan handelt es sich um ein superknuddeliges Jump-and-Run mit viel Liebe zum Detail. Jakkies Freundin wurde entführt. Voller Zorn begibt er sich nun auf den Weg, sie aus den Klauen des bösen Zauberers zu befreien. Der Zauberer versucht, Jackies Vorhaben natürlich mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern, und pflastert Jackies Weg mit allerhand Gefahren.

Nach einem Blick auf die Landkarte – aus der ersichtlich wird, daß wir vier bis fünf lange Level vor uns haben, starten wir in der freien Natur. Zuerst „befreien“ wir Jackie durch Button II aus dem Meditationszustand. Im selben Moment bekommen wir auch schon einen Vorgeschmack auf seine Kung-Fu-Künste. Bevor wir dann richtig loslegen, wollen wir die Steuerung aber noch einmal durchgehen. Mit Taste II veranlassen wir Jakkie zum Boxen, gleichzeitiges Drücken nach unten bewirkt einen kraftvollen Fußfeger; drücken wir im selben Moment den Stick nach oben, wird der Supertritt ausgelöst (dazu später mehr). Knopf I läßt unseren Helden springen. Betätigen wir beide Feuerbuttons gleichzeitig, führt Jackie einen gekonnten Kung-Fu-Sprung aus. Wenn wir den zweiten Button eine Weile gedrückt lassen, schießt unser Fighter.

So, nachdem wir nun wissen, wie wir Jackie zu steuern haben, wollen wir richtig loslegen. Wir gehen von links nach rechts – schon kommt der erste Feind, ein Turban tragender Kämpfer, auf uns zu. Mit einem geschickten Hieb schikken wir ihn in den Himmel. Er hinterläßt ein pinkfarbenes Symbol (100 dieser Symbole müssen aufgesammelt werden, um ein Continue zu bekommen). Weiter geht's: Wir erblicken einen Frosch. Wir bitten ihn (mit einem Fußfeger) um ein Bonussymbol. Er spuckt eine blaue Kugel aus, die wir selbstverständlich sofort aufnehmen. Siehe da, in der Anzeige am unteren Bildschirm tut sich was. Wir haben unseren Supertritt soeben erhalten. Neunmal dürfen wir ihn auslösen. Frohen Mutes gehen wir nun weiter, und: Wir treffen auf einen wildgewordenen Tiger. Zweimal den Supertritt eingesetzt, und futsch isser. Dafür gibt's nen ganzen Haufen dieser pinkfarbenen Teile. Klasse! Kurze Zeit später (jede Menge Handlanger in der Zeit erledigt) treffen wir wieder auf einen Frosch. Diesmal gibt's neue Lifepoints (sechs besitzt Mr. Chan von Beginn an). Die können wir auch gut gebrauchen, denn jetzt geht der Spaß erst richtig los!

Bis wir dann endlich den ersten riesigen Endgegner zu Gesicht bekommen, müssen etliche Abschnitte mit allerlei Gefahren überwunden werden. Wir stehen nun einer Buddha-ähnlichen Statue gegenüber, die vom Zauberer zum Leben erweckt wird. Ein harter Kampf scheint uns bevorzustehen....

Mit unseren Supertritten und Schüssen auf den Kopf der Statue haben wir den ersten Level zum Glück endlich hinter uns gebracht. Es hat neben Schweiß und Nerven jedoch auch zwei Continues gekostet. Vier Continues stehen am Anfang zur Verfügung. In den zufällig auftauchenden Bonuswelten kann man sich bei perfekter Bewältigung zusätzliche Continues besorgen. Die späteren Level will ich hier nicht allzu detailliert erläutern, sonst nehme ich Euch zuviel vorweg. Nur soviel: Es erwarten Euch noch einige interessante Überraschungen, wie Eisflächen, Lava, fiese Höhlen und vieles mehr.



»Detailreich und super animiert – Jackie bringt's voll!«

Das Spiel ist vollgeproppt mit niedlichen Details. Jedes Sprite, angefangen bei der pixelgroßen Maus, bis hin zum megagroßen Endgegner ist klasse animiert. Selbst an der technischen Seite gibt es nichts auszusetzen. Parallax-Scrolling und Ohrwurm-Musik mit Digi-Effekten machen das Spielen zu einem Erlebnis. Weiter so, Hudson Soft! Auch wenn Jackie Chan nicht die spielerischen Qualitäten von z.B. *Super Mario World* erreicht, ein ohne Bedenken empfehlenswertes Spiel ist es allemal! Eine Frage wurmt mich jedoch die ganze Zeit: Was hat Jackie Chan in diesem Jump and Run zu suchen? Denn: Bis auf eine Grafik im Titelbild ist nicht viel von ihm zu sehen. ■

Michael Jordan

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Konsolen

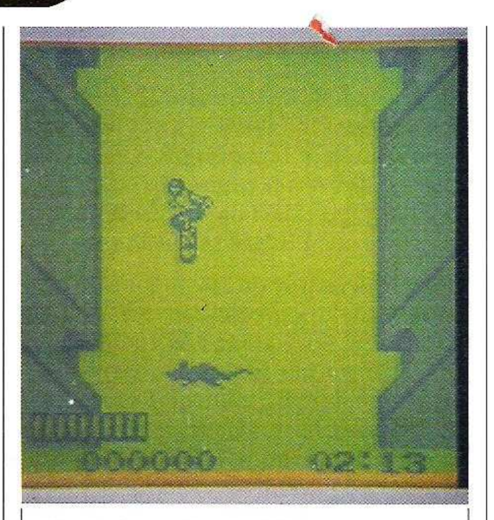
Skateboard-Horror



SKATE OR DIE: BAD 'N' RAD

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Konami, Chicago, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen; Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Erinnert Ihr Euch noch an das Hyperspiel SKATE OR DIE von *Electronic Arts?* Nein?, Na, dann will ich Euch mal auf die Sprünge helfen. Skate or Die war die erste vernünftige Skate-Board-Simulation, programmiert von Ex-*Epyx*-Mitarbeitern. Dementsprechend auch die Qualität. Mehrere aus dem „Skate-Board-Leben" gegriffene Disziplinen, wie Halfpipe-Skating, Pipe-Hochsprung usw., brachten jede Menge Fun. Bis heute sucht man vergeblich nach den 16-Bit-Umsetzungen dieses Smash-Hits. Dafür gibt's jetzt eine Game-Boy-Konvertierung von Skate or Die – programmiert von KONAMI.



Ob sie es noch schafft?

Von Konvertierung kann hier allerdings nicht mehr die Rede sein. Mit dem ursprünglichen Sportspiel hat die „tragbare" Version nämlich nichts mehr am Hut. Die Programmierer von Konami hatten anscheinend nichts Besseres im Sinn, als aus einem ehemals spitzenmäßigen Sportspiel ein durchschnittliches Action-Dilemma zu machen. Die Tortur führt den Skater durch insgesamt sieben Level (vier vertikal und drei horizontal scrollende). Die Aufgabe besteht nun lediglich darin, Bodenhindernisse zu überspringen, Coke-Dosen aufzusammeln und ab und zu durch 'ne Pipe zu düsen. Die ersten vier Level sind frei anwählbar; um in die späteren Stages zu gelangen, muß jedoch erst der vierte Level komplettiert werden.

Diese Umsetzung eines einstigen Computer-Titels ist wahrlich keine Meisterleistung. Nicht einmal die Grafik (einfach gehalten) oder der Sound (sinnloses Gedüdel) können die spielerischen Fehler wettmachen. Des weiteren ist der Schwierigkeitsgrad so hoch angesetzt, daß ein ungeübter Spieler wohl nie die nicht anwählbaren Stages zu Gesicht bekommt, zumal man nach Verlust eines Lebens immer wieder ganz von vorn beginnen muß. ■

Michael Jordan

Grafik	8
Sound	6
Spieablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Technoflop

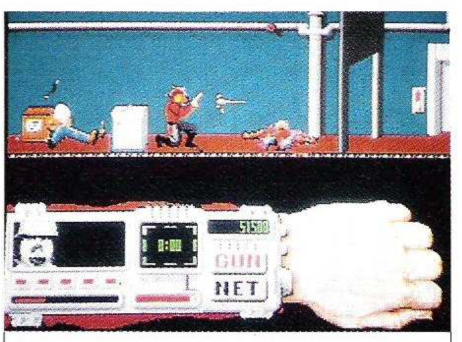


TECHNOCOP

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Razorsoft, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Allmählich werden alle mehr oder minder guten Homecomputer-Games für die Konsolen umgesetzt. Daß das nicht immer gut sein muß, beweist TECHNOCOP für das Sega Mega Drive.

Bei Technocop übernehmt Ihr die Rolle eines Undercoverbullen, der in einem roten Flitzer über die amerikanischen Highways brackert, bis er per Funk seinen nächsten Auftrag erhält. Mit seiner Bordkanone kann er alle Störenfriede von der Straße ballern, um rechtzeitig am Ort des Geschehens einzutreffen. Dort steigt er dann aus seiner Karre und macht sich auf den Weg, den im Handgelenkrechner angezeigten Gauner zu finden, um ihn – je nach Auftrag – entweder abzuknallen oder mit einem Netz einzufangen. Währenddessen haben diverse Punks und andere Anhänger der Verbrecher-Bande nur eines im Sinn: die Vernichtung des Technocops. Diese aber



Das war nix, Razorsoft!

kann man sich mit seiner Knarre vom Hals schaffen. Die Originalversionen von *Gremlin Graphics* rissen zwar schon damals keinen vom Hocker, waren aber zumindest technisch in Anbetracht der Leistungen der Rechner ganz okay. Das kann man von der Mega-Drive-Umsetzung allerdings nicht behaupten. Nicht ein Pixel hat sich geändert. Selbst der Mini-Bildschirmausschnitt ist geblieben.

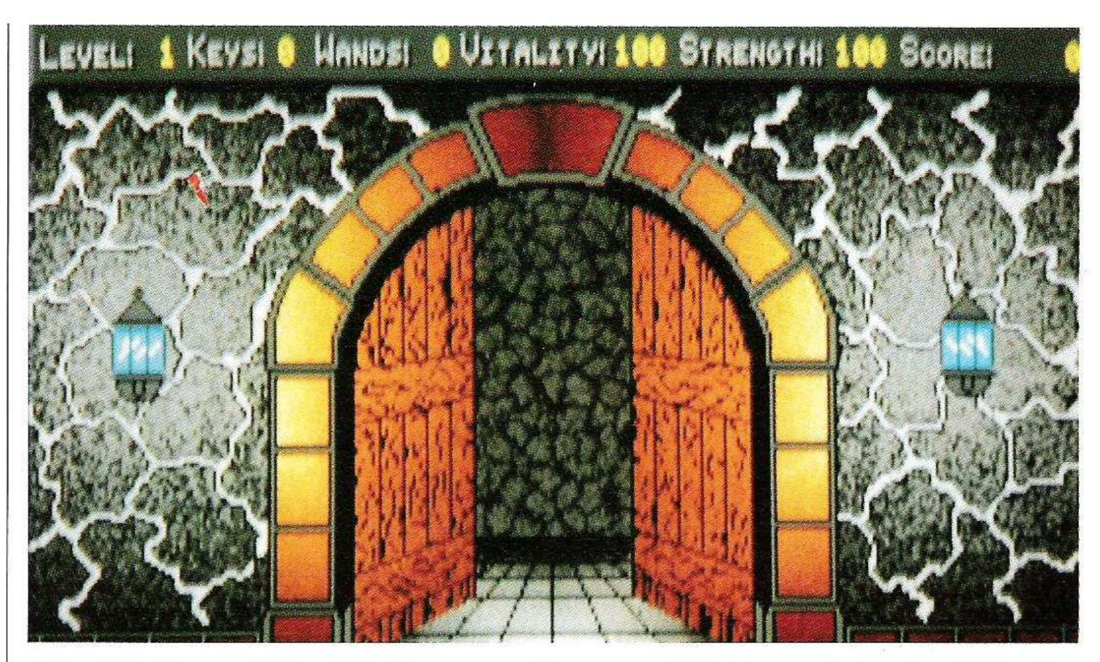
Das Scrolling ächzt todmüde vor sich hin, die maximal 16 Farben lassen allerhöchstens die Lachmuskeln des Users spielen. Die leistungsstarke Hardware wird nicht die Bohne ausgenutzt. Technocop ist der absolute Technoflop!!! Forget it! ■ *Michael Jordan*

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



FREAKIN' FUNKY FUZZ-BALLS

System: PC, 512 KByte, VGA, Soundkarten, **empf. VK-Preis:** DM 74,95, **Hersteller:** Sir-Tech, Ogdensburg, USA, **Muster von:** CoSi, Jens Dührkop, 206 Bad Oldesloe. 04531/ 87821.



Die Rache der Entnervten

Friedliche Fellknäuel, fuchsteufelswild? Das wärt Ihr nach endlosen Abfolgen von Knüffen und Fußtritten auch. Ähnlich den geschundenen Beloms aus dem *Grand Monster Slam*, haben die FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS das Einstecken satt. Jetzt sinnen sie auf Rache ... und die wird fürchterlich!

SIR-TECH, die Amerikaner mit dem durch *Wizardry 6* frisch polierten Gütesiegel, schlagen mit diesem Geschicklichkeitsspiel aus der Art. 15 herrliche, soundkarten-untermalte VGA-Level warten auf Eure geübten Flinkfinger. Mit schaurigem Quietschen öffnet sich eine Holztür und gewährt Eurem Pelztier Einlaß. Nun heißt es, mit Köpfchen und schnellen Reaktionen Boni und Schlüssel zu sammeln, um heil in die nächste Ebene zu kommen. Halb *Solomon's Key*, halb *Gauntlet*, ist die Hatz recht hektisch.

Jeder „geflieste" Abschnitt liegt Euch dank Vogelperspektive zu Füßen. Während Ihr aber die allmählich sichtbar werdenden Items sammelt, ist der Gegner nicht untätig. Nicht nur auf Eure Lebensenergie, sondern auch auf die wichtigen Boni hat er es abgesehen! Neben Schlüsseln und Karten für Lifts und Luftschleusen (die den Zutritt zu weiteren Ebenen gewähren) warten Ringe (für Vitalität), Nahrung (Kraft und Punkte), Rüstung und Schilder, Dynamit und Zaubersprüche unberechenbarer Wirkung. Das Ganze hat eindeutigen *Super Skweek*-Appeal, ohne dessen Niedlichkeitsgrad zu erreichen.

Eine Leiste am oberen Bildschirmrand gibt den aktuellen Abschnitt, die Schlüsselzahl, Lebensenergie und Punktzahl an. Ihr beginnt mit hundert Prozent Energie, die aber bald abgezogen werden und gegen Null streben. Später kann man per Leertaste Spruchrollen und Zauberstäbe aktivieren. Um der Suche nach Schlüsseln und Ausgang den rechten Pfiff zu geben, schlängelt sich mancher Weg geradezu bauchtänzerisch. Geschicklichkeit ist gefragt, um ständig in – sinnvoller – Bewegung zu bleiben.

Speichererweiterungen werden automatisch erkannt und ausgenutzt – Geschwindigkeitsprobleme gibt's auf dem AT gewiß nicht. Eher ist man enttäuscht, seinen Pelzball so schnell ans Ziel gebracht zu haben. Die Hälfte der Level ist durchforstet, bevor man ernsthaft ins Grübeln kommt. Ehe man sich's versieht, gilt es schon, im letzten Abschnitt die Bombe zu zünden und dem Gegner endgültig den Garaus zu machen!

Da nützt auch die Modem-Option, mit der ein zweiter Spieler den Gegner steuern kann, wenig: Ein feines Spiel, doch kaum mehr als ein Appetithappen. ■

Paul Rigby/Eva Hoogh

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

NEUE

Macher braucht das



BLICKPUNKT



THINK

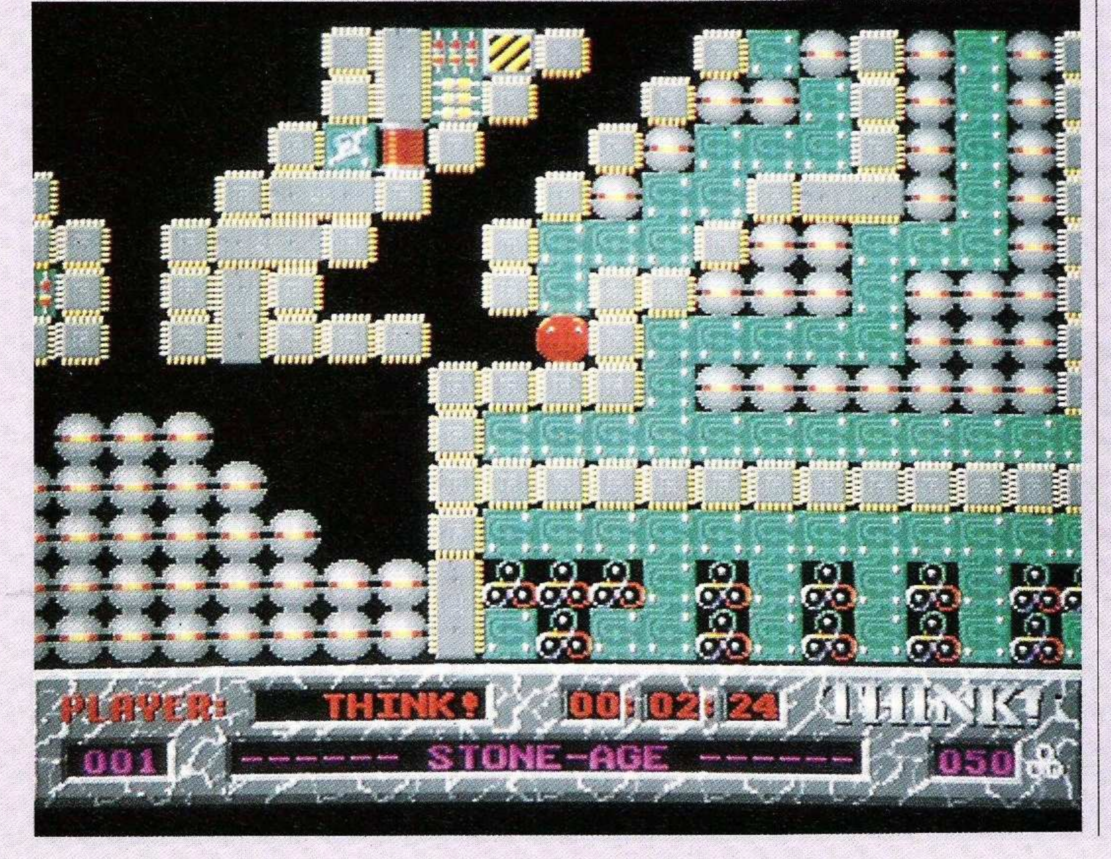
System: Amiga, empf. VK-Preis: steht noch nicht fest, **Hersteller:** Tension Software, **Muster von:** Hersteller

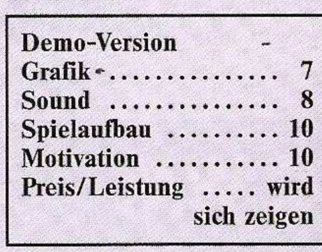
Wir schreiben das Jahr 1991... eine kleine unerschrockene Schar von Programmierern machte sich auf, den Großen der Branche Paroli zu bieten. Die multinationale, neun Mann starke Besatzung von Tension Software startet ihren Versuch, sich im Softwaremarkt zu etablieren von Iseltwald in der Schweiz aus, wo die Firma 1990 gegründet wurde. Nachdem Tension Software schon einige Arbeiten für die ganz Großen übernommen haben, versuchen sie nun sich mit einem eigenen Produkt Marktanteile zu sichern.

Bei diesem Produkt mit dem Namen THINK handelt es sich auf dem ersten Blick um ein Remake von Boulder Dash, doch auf dem zweiten Blick merkt man dann, daß noch einiges mehr dahintersteckt. Muß man sich bei der uns vorliegenden Demo-Version nur durch acht Levels kämpfen, sollen es bei der endgültigen Version 111 (einhundertelf) Levels werden. Das Ganze spielt sich im Inneren eines Computers ab, in dem sich die Spielfigur, die dem Pac-man nicht unähnlich sieht, stets auf der Suche nach Informationen, hier Infotrons genannt, befindet. Von diesen Infrotrons, mit deren Informationsgehalt es möglich ist, tief ins Innere des Programms vorzustoßen, muß man in jedem Level eine bestimmte Anzahl sammeln, um den Level zu erfüllen. Das Haupthindernis hierbei sind die Zonks, die bei unachtsamen Bewegungen auf die Spielfigur, genannt Murphy, fallen und so sein vorzeitiges Ende bewirken. Außer den Zonks kann man auch auf andere Hindernisse treffen, die, je nach dem, wie man sie anpackt, aber auch sehr nützlich sein können. Grundsätzlich sollte man sich vorher gut überlegen, wo man was worauf fallen läßt. Einige dieser Objekte kann man zur Explosion bringen und sich so Wegsamkeiten schaffen, die vorher nicht zur Verfügung standen. Hat man die erforderliche Anzahl Infotrons beisammen und sich den Weg zum Ausgang freigebombt und geschoben gilt der Level als erfüllt. Bleiben nur noch 110...

Während des Testens der Demo-Version machten mich alle anderen Redaktionsmitglieder unabhängig voneinander darauf aufmerksam, wie sehr sie dieses Programm an Boulder Dash erninnere. Ein Vergleich, den dieses Programm meiner Meinung nach absolut nicht scheuen muß. Zugegebenermaßen ist die Spielidee nicht ganz neu, aber die Umsetzung macht dieses Manko mehr als wett. Seidenweiches Scrolling, über 180 bewegte Sprites auf dem Bildschirm und die in Aussicht gestellten 111 Levels sprechen eine deutliche Sprache. Auch das dem eigentlichen Spielgeschehen vorgeschaltete Auswahlmenue kann man in puncto Bedienungsfreundlichkeit und Übersichtlichkeit getrost als vorbildlich bezeichnen. Punktestand, Spieler, aktueller Level und so weiter werden hier angezeigt, neue Spieler können sich hier anmelden. Auch an eine Option für „Faulis" wurde hier gedacht: man kann den Computer für sich spielen lassen.

Bleibt nur noch zu hoffen, daß die End-Version hält, was das Demo verspricht... Wir warten schon alle gespannt. ■ *Dirk Fuchser*





Demo-Version	-
Grafik	7
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	wird sich zeigen

IM BLICKPUNKT

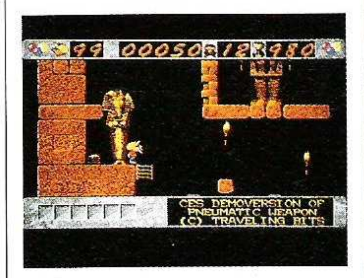
Der Mann mit dem Preßlufthammer

Kann man ein spannendes Game auch ohne Blutvergießen gestalten? Na klar, kein Problem! Wie das geht, zeigt uns die Vorversion von **PEPE HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON aus dem Hause DEMONWARE.**

Zwar verleitet der Titel zunächst zu der Annahme, daß auch hier wieder mit Waffen gekämpft wird – wie sich aber nach dem Laden des Games zeigt, handelt es sich bei der Pneumatic Weapon schlicht und einfach um einen Preßlufthammer. Dieses Pneumoteil wird weder als Angriffs- noch als Verteidigungswaffe eingesetzt, obwohl natürlich jede Menge Fiesniks nach dem Leben des Mr. Hammer trachten.

Was macht man also mit dem Ding? Bohren, Mann, Bohren! Pepe Hammer ist nämlich auf Schatzsuche in allen erdenklichen antiken Stätten. Er bohrt in Cäsars Palast, in den Pyramiden, ja selbst in alten Ritterburgen setzt er sein Pneumowerkzeug ein. Da heißt es, Leitern rauf, Leitern runter, durch Decken bohren und hüpfend und duckend Feinden wie Skorpionen, Libellen, Ratten oder auch Fledermäusen ausweichen. Ausschalten kann man diese netten Tierchen nicht, man muß eben ganz auf die defensive Schiene gehen und den Kontakt mit ihnen vermeiden. Jede Berührung kostet Energie und die kann nur mittels der roten Flaschen aufgetankt werden, die ab und an in den Gewölben zu finden sind. Es gibt aber auch noch gelbe Flaschen, die Pepe für den Feind kurzfristig unsichtbar machen oder blaue Bottles, die eine größere Sprungkraft bringen.

Jeder Level muß in einer vorgegebenen Zeitspanne gemeistert werden, was manchmal nicht so easy ist. Deshalb sollten auch die kleinen gelben Eieruhren aufgesammelt werden, die bei Bedarf einen Zeitbonus geben. Sämtliche Schlüssel



müssen aufgenommen werden, da ohne sie manche Abschnitte nicht zu erreichen sind.

Soweit so Knut! Was sagt uns das alles? Nun, zumindest soviel, daß Pepe Hammer And His Pneumatic Weapon ein recht interessantes Spiel zu werden scheint. Dieses Jump 'n' Run-Game zeigt zwar nichts außergewöhnlich Neues, macht aber nichtsdestotrotz eine Menge Fun. Die Grafik ist detailreich, das Scrolling sauber und der Sound naturgetreu, zumindest, was den Preßlufthammer betrifft. Wenn Pepe das Teil einsetzt, ertönt ein „baustellenechter" Bohrsound. Die Musik ist auch in Ordnung. Der Hero ist lustig gezeichnet, mit übergroßem Helm und coolen Manieren. Läßt man ihn zu lange warten, steckt er sich ersteinmal eine Kippe in den Hals und wippt ungeduldig mit den Füßen. Hat er den Ausgang gefunden, wackelt er voller Freude mit dem Hinterteil. Mal sehen, was die Endversion bringt! ■

Cruiser



Hallo, Freaks! **So schnell kann's gehen! Gerade mal eine knappe Woche hatte die IMA, Europas größte Messe für Unterhaltungsautomaten, ihre Pforten geöffnet, und schon gibt's wieder neue TV-Spiele in Hülle und Fülle. Dabei ist die Branche – bis auf ein kleines Sommerlöchlein – eigentlich nicht saisonabhängig. Trotzdem werden die heißesten und meisten Neuerscheinungen regelmäßig zu Japans riesiger JAMMA-Messe und Deutschlands IMA veröffentlicht. Und jetzt können wir wieder in die vollen gehen! Schon in der letzten Ausgabe habe ich Euch einen Teil der neuen Games vorgestellt, diesmal geht's weiter mit einem saftigen Schwung der IMA-Neuheiten. Leider, leider müßt Ihr auf den Test von KONAMIs GOLFING GREATS noch warten, denn noch sind die Dinger nicht auf Lager. Trotzdem: Für Abwechslung ist diesen Monat gesorgt!**

Michael Suck

Verantwortlich für den Griff in die Klamottenkiste ist diesmal DATA EAST, die für ihr neues Spiel SUPER BURGER TIME sogar kräftig bei sich selbst geklaut haben. Die alten Hasen unter Euch werden bei dem Titel schon aufgehorcht haben, handelt es sich doch bei dem Urvater dieses Spiels um keinen geringeren als *Burger Time*! Wenn ich mich ganz dunkel an meine Jugendzeit erinnere, habe ich 1983 dieses Game in wahrer Verzückung auf meinem High-Tech-Rechner namens Spectrum gespielt und war begeistert davon, wie kompliziert doch ein Spiel sein kann! Nehmen wir einmal an, daß der Automat aus dem Jahr 1982 stammt, so sind mittlerweile lockere neun Jahre vergangen, die das Spiel in Vergessenheit geraten ließen. Doch nun ist es wieder da!



Die Handlung von Super Burger Time ist echt ganz schön abgedreht: Ein kleiner Koch, bewaffnet mit einem Salzstreuer oder diversen Extrawaffen (Bratpfanne, Nudelholz, etc.) läuft auf einem Plattformgestell umher und muß die einzelnen Teile eines Hamburgers zusammenlegen! Damit nicht genug: Die einzelnen Bestandteile dieses Stücks nicht vorhandener amerikanischer Eßkultur, also das Sesambrötchen (untere und obere Hälfte), der Fleischklops und wahlweise Salat, Tomaten und Gurken, gammeln stockwerkweise, also übereinander, auf den Plattformen herum. Der Koch muß nun jede dieser Zutaten durch kräftiges Draufhüpfen eine Plattform tiefer fallen lassen, bis endlich der ganze Burger am Boden zusammengebastelt ist. Fällt im übrigen eine Zutat auf die andere, so wird die untere, ganz wie beim Domino, ebenfalls eine Platt-

THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of Medusa . . .



. . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 061 07/7 60 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

form weiter nach unten gedrückt. Ist das nicht crazy? Natürlich gehören zu solch einem verrückten Spiel die entsprechenden Feinde, sprich wandelnde Bohnen, Erbsen, Spiegeleier und andere Tschernobyl-Mutanten. Mit dem (begrenzt vorhandenen) Salzstreuer oder anderen Waffen kann sich unser Koch die Viecher vom Leibe halten.

Da stellt sich nunmehr die große Frage: Was ist an Super Burger Time eigentlich so super? Nun, die Levels sind größer geworden und scrollen anno '91 sogar über mehrere Bildschirme, die Feinde sind aggressiver, zahlreicher und tauchen in verschiedensten Formen auf. Der Sound ist, wie anno dazumal, witzig, aber haut niemanden vom Hocker. Ein wenig unterbemittelt ist die Grafik, die aus dem Jahr 1982 fast unverändert herübergerettet wurde. Aber was soll's? Super Burger Time macht immer noch ansprechend Fun, selbst wenn das Spielkonzept ein wenig antik anmutet. Einfach mal ausprobieren!



Bessere Technik, Grafik und Sound im Stil der Neunziger bietet hingegen TAITOS neuestes Werk unter dem vielversprechenden Titel CRAWL. In steinernen Lettern fliegt das Titellogo auf den Bildschirm, und aus den verwachsenen Buchstaben ergießen sich Wasserfälle in ein Tal, das zur Hintergrundszenerie gehört. Das macht Lust auf mehr! Ganz im Indiana-Jones Stil ist dieses Game um einen Safari-Look-Typen angelegt, der in der grünen Hölle des Dschungels und anderswo auf der Suche nach dem heiligen Wasweißichwas ist und dabei Level für Level die verschiedensten Gegner abmurksen muß, bis er das Abenteuer bestanden und sogar noch 'ne hübsche Blondine in seinen Armen hat. Neben dem abenteuerlichen Outfit gibt's jedoch nur altbekannte Action-Hausmannskost in dem Stil, den wir seit *Double Dragon* schätzen gelernt haben. Und das geht so: Der Held des Spiels, jenes anmutig bekleidete, große und nett animierte Sprite, muß sich mittels der drei Feuerknöpfe durch wahre Horden von Feinden kämpfen, die ihn mit bloßen Fäusten, Handgranaten, Maschinengewehren oder schon mal mit einer Peitsche um die Ecke bringen wollen. Zwar kann der Indy-Verschnitt versuchen, das jeweilige Level schnell bis zum Endgegner zu durchlaufen, ohne sich auf all zu viele Kämpfe einzulassen. Dann allerdings gibt's ganz fix einen großen Feindauflauf, der echt Ärger macht und gewaltig an der Energieleiste knabbert. Außerdem verhindert das Programm schon nach kurzer Zeit ein Weiterlaufen, so daß Ihr quasi zur Prügelei gezwungen werdet.



Aber was heißt hier gezwungen? Schließlich geht's bei Crawl doch um Prügelaction! Logo, daß das Game mit diesem Spielablauf wenig Innovationen bieten kann, doch die witzige, schnelle Animation und die gut umsetzbaren Schlagtechniken tun einiges, um die Motivation kräftig nach oben zu treiben. Die Grafiken sind im übrigen allesamt sehenswert. Sei es nun die urwüchsige Atmosphäre einer hölzernen Dschungelstadt oder die Flower-power im undurchdringlichen Dickicht – die Grafiker von Taito verstehen jedenfalls ihr Handwerk.

Dieser Gag hört sich eigentlich gar nicht so genial an, doch wenn man auf dem Screen sieht, wie die riesigen, top animierten WK-I-Flugis durch die Wolken brausen und Edward Randy zwischen Himmel und Erde den Kampf gegen eine übermächtige Armee aufnimmt, bedroht von MG-Feuer und dem ständig möglichen, tödlichen Absturz in die Tiefe, perlen die Schweißtropfen langsam die Stirn des Spielers hinunter. Es ist nicht so sehr die gewohnte, wenn auch gut aufgemachte Ballerei, die bei Edward Randy so viel Spaß machen, es ist vielmehr die Mischung aus exzellenten Effekten und die Einbeziehung der Spielfigur in die Urgewalten der Natur und den rasanten Flug- und Fahrmanövern. Taito hat Unmengen an Speicherplatz verbraten, um die aufbrausenden Sturmwellen so realistisch wie möglich zu machen und Gegner auf dem Screen zu plazieren, die nie ein Mensch gesehen hat. So steht Edward z.B. am Ende des Levels auf einem dieser klassischen Doppeldecker, der in geringer Höhe über einem Wasserfall schwebt. Dann taucht aus dem Wasserfall eine riesige, widerliche Grimasse eines Monsters auf, das sogleich seine gigantischen Pranken dazu benutzt, um das Flugzeug unwiderstehlich in die Tiefe zu drücken. Sieht waaahnsinnig gut aus! Die ganze Geschichte wird in den folgenden Levels noch gesteigert, denn dann muß der gute Eddy einen gewagten Sturzflug mehrerer Flugzeuge überstehen, in einem Affentempo von einem zum anderen hüpfen und in Level drei eine affenzahnartige Bootspartie im besten *Out-Run-Stil* meistern. Der Sound paßt wundervoll zu diesem Spielgeschehen, ist er doch im orchestralen Bombastsound angelegt, den wir aus all den Abenteuerfilmen kennen. Sogar an eine verzweigte Story wurde gedacht! Im Vorspann wird die Vorgeschichte des Abenteuers von Edward Randy erzählt, bei der ein Wissenschaftler und seine Geheimwaffe von bösen Schergen gekidnappt werden.

Mit vielen Bildern und Dialogen wird diese Story dann von Episode zu Episode, also von Level zu Level, weitergesponnen und zieht dabei den Spieler mit in den Bann. Im weiteren Verlauf geht es noch um geheimnisvolle Steine, ein hübsches Mädel in Gefahr usw. Da könnte man glatt einen Film draus machen!

Und nun, meine lieben Freunde der elektronischen Groschengräber, kommen wir zum absoluten Highlight der heutigen Ausgabe! Tusch! Wieder kommt die Spielberg-Vorlage namens Indiana Jones zu neuen Ehren, und wieder ist dieses Spiel von DATA EAST.

Man mag es kaum glauben: Auf der einen Seite bietet Data East die sparsame Neuauflage eines Uraltspiels, auf der anderen Seite aber noch ein gigantisches Actionepos in verschwenderischen Farben, Formen und Grafiken, angefüllt mit riesigen Sprites, einem rasanten Spielablauf und atemberaubenden Endgegnern. Der Gegensatz könnte kaum größer sein. Die Rede ist von EDWARD RANDY, einer der großen IMA-Neuheiten dieses Jahres und absolut hitverdächtig.



Japanese Feeling



GEM'X

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Kaiko/Demonware, 6050 Offenbach, **Muster von:** Hersteller.

„I love you!" Mit diesem Satz wird der Spieler von einer weichen, angenehmen Stimme zu Spielbeginn begrüßt. Na, dann kann ja nicht mehr viel schief gehen, oder doch? Der Spielablauf von GEM'X besteht darin, Steinchen so zu verfärben, daß sie der angegebenen Vorlage gleichen.

Im Klartext heißt dies: Der Screen ist in zwei Teile gespalten. Auf der rechten Seite befindet sich die Vorlage, auf der linken gilt es dann mit Köpfchen die Steine entsprechend der rechten Seite zu verfärben. Dazwischen befinden sich alle im Spiel vorhandenen Steine, die von oben nach unten in der Reihenfolge angeordnet sind, in der sie sich verfärben.

Der jeweils direkt angewählte Stein verfärbt sich um zwei, die anliegenden um jeweils eine Farbe. Mit anliegenden Steinen sind jedoch nur die rechts, links, oben und unten gemeint. Diagonal liegende Steine werden vom Farbwechsel nicht betroffen. Verschiedene Steine muß man auch verschwinden lassen, um dem vorgegebenen Muster zu entsprechen. Dies geschieht, wenn ein Stein die gesamte Farbpalette einmal „durchlaufen" hat.

In jedem Level müssen mehrere Aufgaben bewältigt werden. Dabei ist es am Anfang simpel, artet aber später schon fast in Gehirnjogging aus! Die Firma DEMONWARE hat den Schwerpunkt der Gestaltung des Games ins Japanische gelegt. Zwischen den Levels erscheinen japanische Girls, die außer an Schuhmode nicht sehr an Kleidung interessiert zu sein scheinen. Aber macht Euch jetzt keine falschen Illusionen, die „Pinups" sind nicht digitalisiert. Dafür muß aber bei den Sounds auf diesen Luxus nicht verzichtet werden.

GEM'X ist ein nettes Game, das auch mit zwei Spielern gespielt werden kann. Viel Technik ist in dieser Art Programm natürlich nicht enthalten, dafür funktioniert die Steuerung perfekt – sowohl mit der Maus, als auch mit dem Joystick. Zur Anleitung und sonstigen Instruktionen ist nicht viel zu sagen, weil das Game sehr einfach verständlich ist. Fazit: GEM'X ist ein schöner Zeitvertreib für „zwischendurch". ■

Sandra Alter

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7



»DIE DINOSAURIER WERDEN IMMER TRAURIGER . . .«



A PREHISTORIC TALE

System: Atari ST, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Thalion, Gütersloh, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop Rauxel.

Warum die Dinos immer trauriger wurden, wißt Ihr doch, oder? Ist ja klar, weil sie (laut einem mehr oder minder bekannten Schlager) nicht an Bord der Arche durften. Eigentlich ziemlich fies, jemanden wegen der Körpergröße derart zu diskriminieren! Aber zum Glück hat sich nun 'ne Art zweiter Noah gefunden: Cronos. Dieser Typ reist mittels Teleport durch Zeit und Raum, um Baby-Dinos zu retten.

Den Auftrag hierfür bekam er von der Firma THALION, und das Projekt nennt sich A PREHISTORIC TALE. Anscheinend kann man auch den bisherigen geschichtlichen Überlieferungen und Forschungen nicht glauben, denn nachdem ich die ersten Bilder von Cronos' Zeitreisen zu Gesicht bekam, wurde mir klar, daß es damals gar nicht so ausgesehen haben kann, wie man das immer zu hören bekommt. Beispielsweise legten die Dinos ihre Eier nicht auf dem Boden oder in Erdlöchern ab, sondern hängten sie – wenn man Cronos Bildern glauben kann – an recht stabilen Gerüsten auf, die von Blumen umrankt waren und zum größten Teil sogar schon Teleports hatten, damit man jeden Punkt des Gerüsts problemlos erreichen konnte.

Cronos selbst tritt durch blau-weiß flammende Türen ins Geschehen und macht sich dann folgendermaßen an die Arbeit: Er klettert mit Hilfe von Leitern, rankenden Planzen und eben genannten Teleports auf den Gerüsten herum, wartet, bis die Minis schlüpfen, um dann sogleich über sie zu springen. Dann nämlich sind sie sofort in einen Käfig eingesperrt und können so nicht mehr weglaufen.



So in der Tür stehend, kann Cronos seinen Energievorrat auffrischen. *Foto: Amiga*

Ab und zu wird Cronos jedoch in seiner Arbeit erheblich durch Scharen angreifender Flugsaurier behindert. Aber selbst an eine solche Situation hat man in der grauen Vorzeit schon gedacht. Auf jedem dieser Gerüste hat man nämlich ein oder zwei Schächtelchen versteckt, in denen sich eine Maus befindet. Wird der Nager aus der Schachtel befreit, so lösen sich im Nu alle angreifenden Saurier in Luft auf.

A Prehistoric Tale besteht aus insgesamt 80 Leveln. Ein Level gilt als abgeschlossen, wenn alle Saurier ausgeschlüpft sind und anschließend in Käfige gesperrt wurden. Aber aufpassen: Springt Cronos versehentlich auf einen der Dinos anstatt darüber, so kostet dies dem Dino das Leben und dem Spieler 1000 Minuspunkte. Ein Minus muß man wohl auch der Thalionschen Grafik geben. Denn Cronos bewegt sich, als hätte er ein Holzbein.

Leider verlangsamt sich auch der gesamte Ablauf, sobald zu viele Sprites über den Schirm huschen (beispielsweise beim Flugsaurier-Angriff). Die Zeichnungen an sich sind recht nett gelungen. Allerdings muß man sagen, daß dieses Game sehr *Dino Eggs* ähnelt – oder besser: Die Spielidee wurde fast komplett übernommen. Trotzdem macht es doch Fun, die Saurierbabys zu retten. Wie heißt es so schön: „Jeden Tag 'ne gute Tat." ■

Sandra Alter

P.S.: Jeder Packung liegt ein ‚Wings of Death'-Game bei!



Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
4D SPORTS DRIVING			72.90	
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90	
ADLIB SOUND CARD			249.00	
AIRCR.SCEN.DESIGN.			72.90	
AIRLINE TRANSP.PILOT			95.90	
AMOS	99.90			
APPRENTICE	54.90			34.90
ATOMIC ROBOKID	58.90	58.90		34.90
AWESOME	75.90			
BAD BLOOD			89.90	
BAD LANDS	58.90	58.90		
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE COMMAND	58.90	58.90		
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS 2			58.90	
BATTLEMASTER	72.90	62.90		
BATTLETECH 2			79.90	
BIG BUSINESS			58.90	
BLOODWYCH	62.90	62.90		34.90
BLUE MAX			75.90	
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BSS JANE SEYMOUR	62.90	62.90		
BUCK ROGERS	68.90		69.90	59.90
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90	34.90
B.A.T.	72.90	72.90		
CADAVER	62.90	62.90		
CALIF.CHALLENGE TD1	29.90	29.90	29.90	
CAPTIVE	58.90	58.90		
CARTHAG	58.90			
CAR VUP	58.90	58.90		
CELICA GT4	58.90	58.90		
CHALLENGER	68.90	68.90	78.90	48.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK	62.90	62.90		
CHUCK YEAGERS 2.0		62.90	75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	85.90	85.90	85.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST	85.90	85.90	85.90	
CONQ.OF CAMELOT	85.90	85.90	85.90	
CORPORATION	61.90			
COVERED ACTION			89.90	
CRASH COURSE			72.90	
CRIME TIME	62.90			
CURSE OF AZ.BONDS	68.90		72.90	61.90
CURSE OF RA	52.90	52.90	55.90	34.90
DAMOCLES	62.90	62.90		
DAS BOOT			75.90	
DAYS OF THUNDER	62.90	62.90	62.90	34.90
DICK TRACY	58.90			
DINOWARS	52.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON STRIKE	68.90		77.90	
DRAGON WARS	65.90		65.90	41.90
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
E HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EDITION ONE	62.90	62.90		
ELITE	65.90	65.90	65.90	
ELVIRA	72.90		89.90	
ENCHANTED LAND	51.90	51.90		
EPYX SPORTING GOLD	58.90	58.90	58.90	
EUROP.CHALLENGE TD2	29.90		36.90	26.90
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		
FATAL HERITAGE	69.90			
FINAL WHISTLE	29.90			
FIRE & FORGETT 2	59.90	59.90		
FIRST YEAR THALION	62.90	62.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIMBOS QUEST	63.90	63.90		36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOUNTAIN OF DREAMS			62.90	
FUGGER	51.90	51.90		34.90
FULL BLAST	72.90	72.90	72.90	
GALACTIC EMPIRE	78.90	78.90	86.90	
GEISHA	68.90	68.90	78.90	
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GREAT COURTS 2	65.90			
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HARD DRIVING 2	58.90	55.90	55.90	
HARD NOVA			72.90	
HEROES QUEST	85.90	85.90	85.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMMORTAL	62.90	62.90		
IMPERIUM	65.90	65.90	72.90	
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500	62.90		65.90	
INT.3D TENNIS	59.90			34.90
INVEST	62.90	62.90		
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
ISHIDO	62.90		72.90	
IT CAME F.THE DES	72.90		75.90	
JAMES POND	58.90	58.90		
JONES IN THE FAST LANE			68.90	
KAISER	95.90	95.90		
KALAHAAN	69.90	69.90	69.90	
KICK OFF 2	59.90	59.90	65.90	39.90
KILLING GAME SHOW	58.90			
KING'S BOUNTY			69.90	48.90
KING'S QUEST 4	85.90	85.90	85.90	
KING'S QUEST 5			85.90	
KING'S QUEST 5 VGA			95.90	
KLAX	49.90	49.90	65.90	34.90
KNIGHTS OF THE SKY			95.90	
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY 2	85.90	85.90	85.90	
LEISURES. LARRY 3 dt.	85.90	85.90	85.90	
LEMMINGS	58.90			
LIGHT SPEED			89.90	
LINKS			85.90	
LOOM	64.90	64.90	64.90	
LOOPZ	58.90	52.90	68.90	
LORDS OF T.RIS.SUN	72.90			
LORD OF THE RINGS			85.90	
LOTUS ESPRIT CHALL.	62.90	62.90		
M1 TANK PLATOON	69.90	69.90	89.90	
MAGIC FLY	62.90	62.90		
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MASTER BLASTER	62.90			
MAUPITI ISLAND	68.90	68.90		
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIG 29 FULCRUM	85.90	85.90	85.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90
M.U.D.S.	62.90		68.90	
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEO STICK			58.90	
NEUROMANCER	68.90			
NIGHTSHIFT	51.90		51.90	
NINJA REMIX	58.90	58.90		34.90
NITRO	58.90	55.90		
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OBITUS	75.90			
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
ON THE ROAD	68.90	68.90	68.90	
OOPS UP	58.90			
OPERATION STEALTH	58.90	58.90		
PANG	58.90	55.90		
PANZA KICK BOXING	72.90	68.90		
PANZER BATTLES				43.90
PARADROID 90	62.90	62.90		
PGA GOLF			65.90	
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	65.90	48.90
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
PLOTTING	58.90	58.90		
POLICE QUEST 2	85.90	85.90	85.90	
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
PORTS OF CALL			79.90	
POWERDROME			65.90	
POWERMONGER	72.90	72.90		
POWERPACK	58.90	55.90		
PRINCE OF PERSIA	62.90		62.90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65.90	65.90		
PUZZNIC	58.90	58.90		41.90
QUEST FOR GLORY 2			85.90	
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
REN. L. INTERCEPTOR			85.90	
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
RICK DANGEROUS 2	58.90	58.90	58.90	34.90
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
RISE OF THE DRAGON			82.90	
ROMANCE OF THE 3 K	109.00		109.00	
SAMURAI			77.90	
SAVAGE EMPIRE			75.90	
SECOND FRONT	79.90		79.90	
SECOND WORLD	51.90			
SEC.OF MONKEY ISLAND	68.90		69.90	
SEC OF MONKEY ISL.VGA			85.90	
SECRET OF SILV.BLADE			67.90	59.90
SEGA MASTER MIX	58.90	58.90		48.90
SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY ARCH. 1			39.90	
SIM CITY ARCH. 2			39.90	
SIM CITY TERR.ED	37.90		37.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SOCCERMANIA	58.90	58.90		34.90
SOUNDBLASTER			349.00	
SPACE QUEST 3 dt	85.90	85.90	85.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	
SPEEDBALL 2	58.90	58.90		
SPINDIZZY WORLD	58.90	58.90		
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STAR CONTROL	68.90		68.90	
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				45.90
STEEL THUNDER				41.90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STORMOVIK SU25			69.90	
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SUPER OFF ROAD RACER	62.90	62.90	62.90	
SUPREMACY	69.90	69.90		
TEAM YANKEE	66.90	66.90	79.90	
TV SPORTS BASKETB	72.90		75.90	
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	48.90
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TEST DRIVE 2	62.90	62.90	62.90	41.90
TEST DRIVE 3			72.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	76.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TOWER FRA	68.90			
TRACON			85.90	
TRANSWORLD	72.90	72.90		49.90
TUNNELS & TROLLS			69.90	
TURRICAN	52.90	52.90		34.90
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	61.90
ULTIMA 6			89.90	
ULTIMATE RIDE	58.90	58.90		
VAXINE	58.90	58.90		
W GRETZKY ICEHOCKEY		62.90		
W GRETZKY 2			72.90	
WALL STREET WIZARD	51.90	51.90	61.90	
WAR OF THE LANCE			69.90	59.90
WASTELAND				41.90
WELTRIS	59.90		65.90	
WILD WEST WORLD	85.90			
WING COMMANDER LD			75.90	
WING COMMANDER HD			85.90	
WING COMM. MISSION 1			39.90	
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK	75.90	75.90	58.90	
WRATH OF THE DEMON	62.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90
Z-OUT	51.90	51.90		34.90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

Titel	Preis
AFTERBURNER 2	99.90
ARMED F	69.90
AERO BLASTER	89.90
BATMAN	99.90
BERABOM MAN	89.90
BLODIA	66.90
BLOODY WOLF	85.90
BLUE BRING	89.90
CADASH	89.90
CHACKIE CHAN	89.90
COMMANDO BEAR	95.90
CYBER COMB.POL.	89.90
CYBERCROSS	56.90
DIE HARD	99.90
DONDOKODON	89.90
DOUBLE RING	89.90
DOWN LOAD	96.90
DRAGON SPIRIT	56.90
DUNG.EXPLORER	76.90
F-1 TRIP.BATTLE	86.90
FINAL BLASTER	89.90
FINAL LAP TWIN	89.90
GALLAGA 88	56.90
HELL JOURNEY	95.90
HURRICANE	89.90
IMAGEFIGHT	89.90
KADASH	99.90
LEGENDARY AXE 2	89.90
LODE RUNNER	79.90
MÄRCHEN MAZE	99.90
MAN. WRESTLING	91.90
NEUTOPIA	79.90
NEW ZEAL.STORY	76.90
NINJA SPIRIT	99.90
NINJA WARRIORS	89.90
OUT RUN	99.90
PARANOIA	76.90
POWER L.BASEB.3	89.90
PSYCHO CHASER	76.90
PUZZNIC	89.90
R-TYPE I	69.90
S.STAR SOLDIER	96.90
SOKOBAN	69.90
SON SON II	89.90
S. THUNDER BLADE	99.90
TIGER HELI	86.90
TOY SHOP BOYS	89.90
VEIGUES	99.90
VIOLENT SOLDIER	89.90
WARACURE STORY	89.90
WORLD C.TENNIS	89.90
XEVIOUS	95.90
CD DARIUS	105.00
CD FINAL ZONE	105.00
CD J.NICK. GOLF	109.00
CD LEGION	99.90
CD SIDEARMS	89.90
CD VARIS 3	109.00
CD WONDERBOY 3	89.90
H 5-PL. ADAPTER	43.90
H CD ROM ADPTER	139.00
H CD ROM/INTERF.	645.00
H C. GRAFX PAL	279.00
H C. GRAFX RGB	329.00
H PC-ENGINE GT	699.00
H JOYB. XE-1 PC	69.90
H JOYPAD	37.90
H SUP.GRAFX PAL	495.00
H SUP.GRAFX RGB	495.00
SG DARIUS PLUS	119.00
SG GHOULS N G.	139.90
SG GRAND ZOERT	87.90

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
ALLESTE jp.	89.90
ARROW FLASH jp.	89.90
ATOM.ROBOKID jp.	89.90
AXIS FZ jp.	69.90
BATTLE SQ.engl.	99.90
BUDOKAN engl.	99.90
CRACK DOWN jp.	89.90
DARIUS 2 jp.	99.90
DICK TRACY engl.	99.90
DYNAMITE DUKE jp.	89.90
EL. MASTER jp.	89.90
E-SWAT jp.	89.90
GAIARES jp.	109.00
GHOSTBUSTERS dt.	109.00
GYNOUG jp.	89.90
HARD DRIVIN engl.	99.90
HELLFIRE jp.	89.90
ISHIDO engl.	99.90
J.M.FOOTBALL engl.	99.90
LAK.vs CELT. engl.	99.90
MAGICAL HEAD jp.	89.90
MEGA PANEL jp.	89.90
M. MOUSE engl.	89.90
PHANT.STAR II engl.	99.90
POPULOUS engl.	99.90
RAINBOW ISLAND jp.	89.90
SHAD.DANCER jp.	89.90
S.MAST.GOLF dt.	109.00
STRIDER jp.	99.90
MONACO GP engl.	89.90
VOLLEY BALL engl.	89.90
VERMILION. engl.	129.00
TRAMP.TERR. engl.	99.90
WONDERBOY III jp.	89.90
H ARC.POWER ST.	119.00
H JOYB. XE-1 ST	69.90
H SEGA MEGA dt.	449.00
H SEGA M. PAL	289.00
H SEGA M. RGB	289.00

GAMEBOY

Titel	Preis
BATMAN engl.	55.90
BUBBLE GHOST engl.	55.90
CASTLEVANIA engl.	63.90
CHESSMASTER engl.	65.90
CONTRA jp.	59.90
DOUB.DRAG. engl.	59.90
DUCK TALES engl.	55.90
FINAL PHANT. engl.	69.90
FORTRESS of F. engl.	55.90
GHOSTBUST. 2 engl.	55.90
M.FORCE engl.	55.90
NEMESIS engl.	55.90
NFL FOOTBALL engl.	55.90
NINJA BOY engl.	55.90
PAPERBOY engl.	55.90
PIPEDREAM	53.90
SKATE OR DIE engl.	63.90
SPIDERMAN dt.	45.90
SUPER MARIO L. dt.	45.90
WRESTLING engl.	55.90
GAMEBOY +TETRIS	169.00

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

! A C H T U N G !

Um Sie noch günstiger und schneller beliefern zu können sind wir umgezogen.

Neue Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand Brosell
Prof.Kurt-Huber-Str.8

D-8032 Gräfelfing

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !



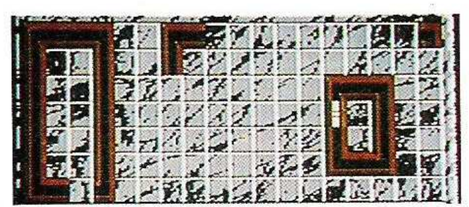
April, April ...

Na, Leute, wie ist das werte Befinden? Ich hoffe, Ihr habt Euch zum 1. in puncto Scherze einiges einfallen lassen! Ich für meinen Teil will's mir auf dieser und den nächsten Seiten nicht mit Euch verscherzen. Im Gegenteil, ich will Euch ernsthaft informieren – ohne Scherz! So haben wir beispielsweise Neues vom Sport. Da wird's mit World Championship Soccer und Speedball ganz schön hitzig! Auch der Motorsport ist vertreten. Allerdings solltet Ihr nie mit 'nem Supercar on the Road gehen! Zu der Umsetzung von Dragon's Lair wäre zu bemerken: Chaos strikes back! Die Brotkistenbesitzer werden mit Welltris beglückt, und für die STler sind Flugstunden mit der MIG-29 angesagt.

In diesem Sinne, Sandra

P.S.: Zur besseren Orientierung geben wir im Inhaltsverzeichnis nun die Systeme an. Abkürzungen: ST, PC, C-64, CPC: dürfte klar sein. Am (Amiga), Arc (Archimedes).

Inhalt



LOOPZ

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Audiogenic, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Der Fun-Stick tritt an des Mäuschens Stelle! LOOPZ ist auf dem „alten" Commodore 'ne Super-Nummer. AUDIOGENIC hat es doch tatsächlich geschafft, das Game ordentlich zu produzieren. So ist zu bemerken, daß gerade diese Version mir neben der IBM-Fassung am besten gefallen hat! Warme Worte für die in letzter Zeit so hart gebeutelten C-64-User, denen in den meisten Fällen nur 16-Bit-Ablegerware angeboten wurde.

Die einzelnen Bauteile, die zu einem geschlossenen Gebilde (wenn's so einfach wäre!) zusammengekniffelt werden müssen, liegen auf einem artig gezeichneten Teppichboden, der mich an die geschmacklosen Fußabtreter amerikanischer Hotels erinnert. Die Brillanz ist gegeben, hier ist nichts verschwommen, so daß man, ohne seinen Monitor vom Schweiße und Staube befreien zu müssen, klare Sicht fürs logische Denken hat. Fahren wir nun den Film ab, und erfreuen wir uns an einem Game, das uns noch einige Zeit beschäftigen wird. Zusatz: Der Sound ist **endlich** wiedermal 64er-like. Let the good times roll! *MK*

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

LOST PATROL

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca.85.-DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

LOST PATROL hat auch bei der Konvertierung für den Atari gelitten. Zwar hatte OCEAN mit der Amiga-Version einen Hit gelandet, doch kann die Atari-Version diesen Stern nicht mehr für sich verbuchen. Die Grafik und auch der Sound haben sich nur zu ihrem Nachteil entwikkelt. Gut hingegen ist hier die Steuerung gelungen (verglichen mit der ebenfalls erhältlichen PC-Version), die genauso funktioniert wie am Amiga. Die Actionsequenzen werden wahlweise mit Maus oder Joystick kontrolliert, was erfreulich gut von der Hand geht. Allerdings sollte man auch erwähnen, daß bei der PC-Version einige Optionen mehr zur Verfügung stehen, die Einstellung der Marschgeschwindigkeit zum Beispiel. Ich frage mich, wieso das bei der Atari-Version nicht möglich ist. Trotz alledem macht der kräftezehrende und gefährliche Weg durch den vietnamesischen Dschungel auch in der Atari-Version Freude, selbst wenn hier und da Abstriche gemacht werden müssen. ■ *DF*

Grafik	7
Sound	6
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9





WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Als ich die Ankündigung der Umsetzung von WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER von ELITE vom MEGA DRIVE auf die 16bit-Home-Verwandten weiland im April '90 vernahm, schmunzelte ich so vor mich hin. Offen gestanden glaubte ich nicht an einen „guten" Job, mußten doch einige „Funktionen" vom Pad auf den Stick übertragen werden. Doch: Als ich die Amiga-Fassung sah (ASM berichtete in Ausgabe 2/91), staunte ich nicht schlecht. Gelungen – das Ganze! Nun befasse ich mich mit der Lederkugel und den Profi-Kickern, die auf dem ATARI ST ihre öffnenden Pässe schlagen. Obwohl dieser Konvertierungstext klar kürzer ist als der damalige, beschäftigte ich mich ebenso intensiv mit dem Spiel der deutschen Mannschaft im Turnier um die Krone des Weltmeistertitels. Die spielerischen Feinheiten, die exzellente Grafik und die sehr gute Steuerung sind 1:1 vom Amiga rübergerettet worden. Natürlich tut man sich anfangs immer etwas schwer (zehn Minuten lang dachte ich, Spieler zwei sei nur über die Keys zu steuern. . .), bis man ins Match zurückkommt. Interessiert hatte mich auch mal das spielerische Verhalten der Emirate gegen die UdSSR. Das Resultat ist ablesbar. Bilanz: Großes Game für echte Fußballfans. Raffiniert, ausgefeilt... It's a Hit – 'simply' great! ■



Manfred Kleimann

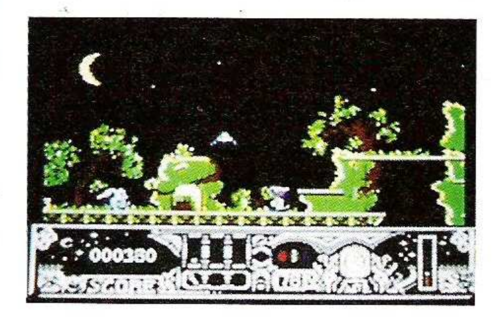
Grafik/Animation	10
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

TWIN WORLD

System: Archimedes, C-64, **empf. VK-Preis: ca. 80 Mark (Archimedes), ca. 50 Mark (C-64-Disk), Hersteller:** UBI-Soft, Frankreich, **Muster von:** A-Magic, Hauserstr. 65, CH-5200 Windisch, Schweiz (Archimedes); Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel (C-64).

Welten – genauer gesagt: 24 Bit – liegen zwischen den beiden neuen Versionen von UBI-SOFTS TWIN WORLD. Erschienen sind nämlich nach den ursprünglichen Amiga- und ST-Fassungen nun eine C-64- und eine ARCHIMEDES-Ausführung.

Schon auf den genannten 16bittern konnte mir das von BLUE BYTE programmierte Jump 'n' Run ausgezeichnet gefallen. Was Wunder, daß es auch auf dem Archimedes einen ausgezeichneten Eindruck hinterläßt. Das Scrolling ist hier absolut flüssig, ansonsten wurde die Umsetzung eins zu eins vorgenommen. Wunder Punkt allerdings ist die Tastatursteuerung, die nicht erspart bleibt, wenn das „Arbeitspferd" Archimedes nicht über eine Joystickkarte verfügt.



Doch auch auf dem C-64 ist Spielspaß garantiert. Anzumerken ist allerdings, daß hier aufgrund der recht farbenfrohen Grafik die aufzusammelnden Objekte mitunter etwas schwierig zu erkennen sind. Dennoch: Hier wie da wird Twin World bestimmt viel Freude machen. Eines der besseren Produkte. ■

Bernd Zimmermann

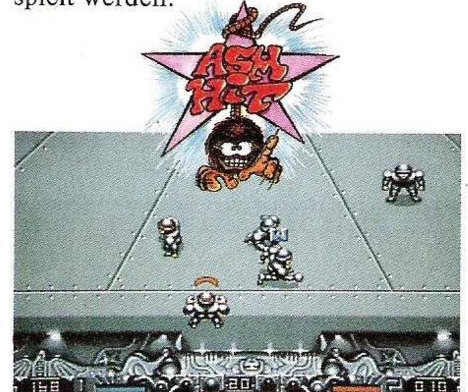
	Archimedes/C-64
Grafik	9/8
Sound	8/8
Spielablauf	9/9
Motivation	9/9
Preis/Leistung	9/9

SPEEDBALL 2

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.**

Speedball-Freunde und Amiga-Besitzer dürfen sich freuen: Nach einem Vierteljahr Wartezeit können auch sie den härtesten Sport der Zukunft spielen: SPEEDBALL II! Auf dem *Atari ST* zweifellos ein Klassespiel und eine ganze Ecke besser als der Vorgänger, ist dieses Game auf dem Amiga nicht minder gut – ganz im Gegenteil!

Von der spielerischen Seite hat sich an der Amiga-Fassung nichts geändert: Vier verschiedene Spielmodi sorgen für Kurzweil, und der Zwei-Spieler-Modus treibt den Spielspaß auf den Gipfel. Leider kann auch hier nicht im Team gespielt werden.



Speedball II weiß auf dem Amiga genauso zu überzeugen wie die Urfassung. Die Grafik ist nach wie vor sehr gut; das Scrolling ist flüssig und schnell. Die Soundeffekte mitsamt digitalisierter Sprachausgabe sind hahezu perfekt und fördern den Spielspaß ungemein. Summa summarum ist diese Umsetzung durchweg hervorragend gelungen und macht sogar 'ne Ecke mehr Spaß als die ST-Fassung! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

HORROR ZOMBIES

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, U.K., **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

So, da wäre also die ST-Version der Horror Zabels aus der Gruft. Es gilt, ein verhextes Haus von allerlei Untoten zu säubern. Wie bei allen Jump 'n' Run Games der gewöhnlichen Machart beginnt der Spieler zunächst unbewaffnet die unangenehme Entrümpelungsaktion – aber bereits nach einigen Metern Fußweg mit anschließendem gekonnten Sprung über den ersten Zombie gelangt der unerschrockene Jüngling zu einem Waffensymbol, nach dessen Aufnahme das untote Pack per Messerwurf eliminiert werden kann. Leider lassen sich nicht alle Gesellen so einfach beseitigen. Manche brauchen mehrere Treffer, manche sind überhaupt nicht zu canceln. Für letztere gibt es aber andere Möglichkeiten.

Beispielsweise die magischen Stiefel, mit denen man unbemerkt herum-



schleichen kann oder auch den Zaubertrank, der dem Helden das Aussehen seiner Feinde verleiht. Diese Optionen wirken allerdings immer nur kurzfristig und müssen mit Left Shift/Space aktiviert werden. Die Auswahl läuft über die Cursortasten.

Auch auf dem ST ist HZFTC nur Mittelmaß. Diese Fassung gleicht der Amiga-Version auf's Haar. Der Spielablauf ist einfach nicht interessant genug, die Kollisionsabfrage immer noch ungenau und der Sound sogar noch einen Punkt schlechter. ■

Cruiser

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5

DUCK TALES

System: PC (512 K, 5 1/4, EGA, CGA, Tandy), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Titus, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Da kommt Freude auf: DUCK TALES von TITUS gibt's nun auch für den PC. Wieder besticht das Game durch ausgezeichnete Grafiken. Gespielt werden kann mit Joystick oder über die Tastatur. Und, erfreulich dabei: Beide Steuerungsarten funktionieren exakt.

Verständlicherweise kommt natürlich nicht so'n guter Sound rüber wie bei ST oder Amiga. Auch auf die digitalisierten Stimmen muß der Spieler bei der PC-Version verzichten. So dringt einzig und allein das uns allen so verhaßte PC-Gedüdel in die Gehörgänge. Aber was soll's – schließlich kann man's ja immer noch abstellen.



Der letzte Punkt wäre dann die Festplatte – wohl denen, die eine haben! Denn bei Duck Tales muß alle paar Sekunden die Diskette gewechselt werden. Ohne eine Festplatte geht der Spielspaß sicherlich schnell verloren.

Ansonsten sind die Ducks jedoch die alten, und eines ist sicher: Grafisch ist das Spiel auf jeden Fall ein echter Augenschmaus! ■

Sandra Alter

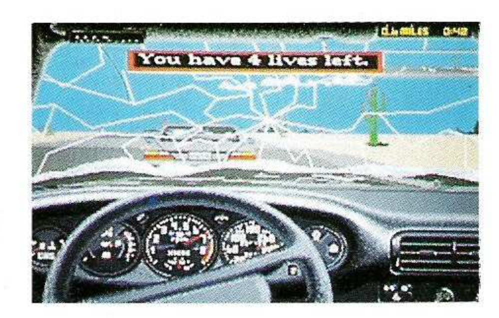
Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	7
Preis/Leistung	8

TEST DRIVE II – THE DUEL

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Mein lieber Mann, da hat sich ACCOLADE aber wirklich reichlich Zeit gelassen, bevor sie TEST DRIVE II – THE DUEL für den ATARI ST umsetzten. Immerhin ist es schon gut und gern 18 Monate her, als dieses Spiel für *C-64* und *Amiga* erschien! Dafür dürfen sich alle Fans aber auch auf eine 1:1-Umsetzung gegenüber der Amiga-Fassung freuen. Viel hat sich wirklich nicht verändert:

Der Spieler konkurriert nach wie vor mit einem computergesteuerten Fahrer oder fährt gegen die Zeit. Dabei nimmt man in Edellimousinen, wie dem Ferrari F40 oder Porsche 959, Platz. Sowohl die Grafik der Autos als auch die der Landschaft hat sich in keinster Weise geändert. Erfreulicherweise wurde auch der Sound nahezu 1:1 übernommen, lediglich die Steuerung der „Kleinwagen" ist empfindlicher. Ob dies ein Vor- oder Nachteil ist, vermag ich nicht zu sagen, das muß jeder selbst entscheiden.



Test Drive II – The Duel ist nach wie vor ein gutes Spiel, das grafisch zwar schneller sein dürfte, aber – und das ist das Wichtigste – viel Spaß macht.

P.S. Die Zusatzdisketten CALIFORNIA CHALLENGE und THE SUPERCARS sind ebenfalls erhältlich. ■

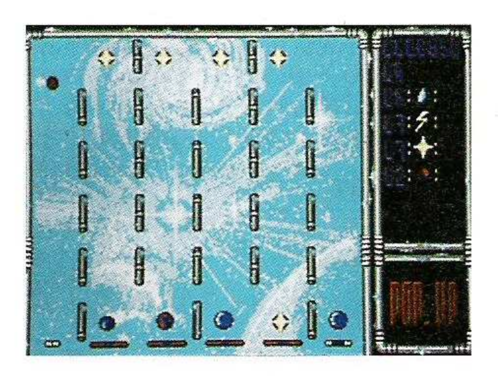
Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

POP UP

System: Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis: DM 64,95, Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Hersteller, Bomico, 6092 Kelsterbach.

Hoppla, was kugelt denn da auf unseren 16-Bittern herum? Nach einem halben Jahr hat INFOGRAMES endlich POP UP umgesetzt. Das Hüpfspiel mit Strategieeinschlag wußte schon auf der „Business Machine" zu gefallen. Die spärlich-schauerlichen, durchaus entbehrlichen Geräusche wurden abgewandelt. Leider entfiel die Möglichkeit, die Kugelflüge zu verlangsamen. Sonst gleichen sich beide Versionen bis auf's Haar. Mit Joystick und Feuerknopf oder Pfeiltasten und „Shift" veranlaßt Ihr seitliche Bewegungen und Sprünge der Kugel. Nur Profis ist zu den Tasten zu raten. Mit dem Knüppel steuert sich's einfacher und präzise. Der seitlich gesehene Level nimmt fast den ganzen Bildschirm ein.



Eine Seitenleiste gibt den Level, gesammelte Bonus-Gegenstände, verbleibende Leben und natürlich die Punktzahl an. Zwei Spieler lösen einander bei Kugelverlust ab – praktisch, um aus den Fehlern des anderen zu lernen. Das tut man mit steigendem Eifer und Vergnügen. Ein Suchteffekt ist unverkennbar – schade, daß neben dem Editor nicht mehr Originalbilder bereitgestellt werden. So ist Pop Up ein prima Zeitvertreib, dem nur die Langzeitwirkung abgeht. Unbedingt ansehen! ■

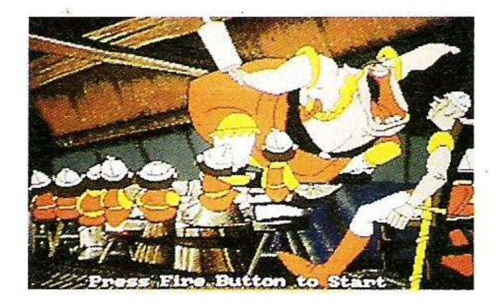
Eva Hoogh

Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

DRAGON'S LAIR II

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100.- DM, **Hersteller:** ReadySoft, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Auch beim Testen der Atari-Version mußte ich mich fragen, was das soll. Zeichentrick auf sechs Disketten, der Spieler kommt hierbei nicht so recht zum Zuge. Im Vergleich zur bereits getesteten Amiga-Version haben Optik und Sound nur sehr wenig gelitten, so daß auch hier gute Noten gegeben werden müssen. Aber trotzdem drängt sich die Frage auf, ob es sich hier überhaupt um ein Computerspiel handelt. Der Spieler muß zwar in jeder Szene eingreifen, dabei kann er jedoch den Handlungsablauf nicht wesentlich beeinflußen. Entweder man tut das Richtige zum richtigen Zeitpunkt, oder man kann eben den Film nicht bis zu Ende sehen. So gerät auch



diese Version – wen wunderts – zur Herausforderung an das Gedächtnis des Spielers. Die Story des Games ist nach bewährtem Muster gestrickt: Der mutige Held rettet die liebliche Prinzessin, die von hinterhältigen Schurken entführt worden ist. DRAGON'S LAIR II ist ein gutes Beispiel dafür, daß nicht unbedingt jedes Game konvertiert werden muß. Auch den Atari-Usern kann man nur die dringende Empfehlung geben: Finger weg! ■

Dirk Fuchser

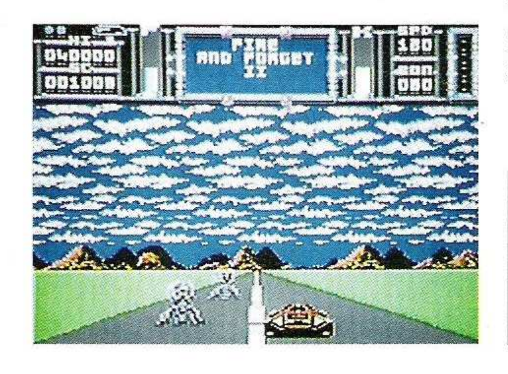
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung (wg. der Leerdisks)	1

FIRE & FORGET II

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Titus Software, Gagny, Frankreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

So richtig wieder in Fahrt kommt TITUS immer noch nicht. Mit einem speziellen „Hintergrund-Creator" werden Boots- und Rennspielchen erstellt, die technisch wie inhaltlich nicht in das neue Jahrzehnt gehören. Hier paßt aber auch gar nichts zusammen. Die vorliegende C-64-Fassung von FIRE & FORGET II macht da keine Ausnahme. Verwunderlich allerdings, daß das Terroristen-Game mit Abhebe-Effekt grafisch nicht mal schlecht ist. Dies ist aber auch schon alles. Nein, eins noch: Die heranscrollenden (?) Feinde sind einfacher zu treffen als bei den 16bit-Verwandten...

In ASM 86 auf Seite 12/90, nein umgekehrt muß es lauten, hatte ich bereits



darauf hingewiesen, daß FIRE & FORGET II wohl kaum eine Bereicherung für den Software-Markt ist. Diese Behauptung halte ich aufrecht. Kommentar: „Flüchtig erdacht und hastig gemacht!"

Ebenso muß ich an dieser Stelle meinen Abschluß-Satz wiederholen: „Wenn's mit TITUS so weitergeht, sehe ich schwarz. Voraussichtlicher nächster Titel 'Pleitegeier and forgotten'... ■

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

NARC

System: Atari ST, **empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller:** Ocean Software, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Hilfe! Es nimmt kein Ende! Reicht es denn nicht, wenn man diese mißratene Spielhallenumsetzung namens NARC einmal vorgesetzt bekommt? Diese grauenhafte Mischung aus miserabler Programmierung, widerlich hingekritzelten Grafiken, disharmonisch angefügten Stakkato-Sounds und hirnrissig stupidem Spielablauf hätte nun wirklich keiner weiteren Konvertierung bedurft. Wenn ja wenigstens ein paar „Details" verbessert worden wären! aber nein, auch bei der Atari ST-Konvertierung dieses einstigen Coin-op-Hits gibt's eine Schandtat nach der anderen, bei denen man jeder Mark nachweinen muß, die man für diesen Schrott ausgegeben hat.

Die Handlung: Der Held des Spieles ist ein knallharter Cop, der auf den Straßen von N.Y. aufräumen soll und Drogendealer und ihre Schergen dingfest macht. Damit der Realismus sofort den Bach runtergeht, muß die Spielfigur runtergefallene Einwegnadeln und Drogengeld aufsammeln. Daß er das Zeug irgendwo abgeben muß, ist nicht ersichtlich, aber ein kleines Zusatzgehalt ist ja auch nicht schlecht, gelle?



OCEAN konnte natürlich nicht umhin, die ST-Fassung ganz genauso ruckeln zu lassen wie die Amiga-Urversion; natürlich ist die Farbwahl katastrophal, die Animation ein Treppenwitz der Softwaregeschichte und die Steuerung ekelerregend. Mittlerweile braucht man sich über diese Missetaten kaum noch aufzuregen, denn schließlich haben wir diesen Mist ja im gleichen Outfit schon auf dem Amiga gesehen – nix Neues also. ■

Michael Suck

Grafik	2
Sound	3
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

LEGEND OF FAERGHAIL

System Atari ST(E), Monochrom und Farbe, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** reLine/Softgold, 4044 Kaarst 2, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

ST-Rollenspieler dürfen aufatmen: RELINES komplett deutsches Abenteuer startet endlich auch bei ihnen. LEGEND OF FAERGHAIL ähnelt in Spielablauf und Bildschirmaufbau nicht nur der legendären *Bard's-Tale*-Trilogie, sondern erlaubt auch den Import ihrer Charaktere. *Phantasie-I-&-III*-Spieler dürfen ihre Helden ebenfalls mitbringen. Das liebevoll gestaltete, rund 100seitige Handbuch erläutert Hintergrund, Charaktere und Optionen ausführlich (etwas größer gedruckt hätte es aber schon sein können!).

Sechs Recken ziehen in die Welt hinaus, um Hilfe im Kampf gegen die böse gewordenen Elfen zu holen. Acht Dungeons, mehr als zehnmal so viele Gegnertypen, feine Extras und jede Menge Überraschungen erwarten die tapferen Kämpfer. Ausgefeilter als das anfängerfreundlich-einfach gehaltene Geschehen sind die herrliche Grafik und die stimmungsvolle Sound-Untermalung. Das Team um *Olaf Barthel* hat sogar an Festplatten- und Monochrombesitzer gedacht. Ein wunderschöner Rollenspiel-Einstieg mit nur einem „Häkchen": Etwas mehr hätte es schon sein dürfen! ■

Eva Hoogh



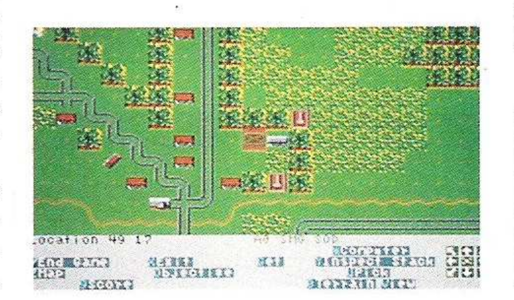
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

TYPHOON OF STEEL

System Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** SSI/US GOLD, USA, **Muster von:** Hersteller.

TYPHOON OF STEEL von SSI ist im Grunde genommen der Nachfolger von *Panzer Strike*. Obwohl ein in sich geschlossenes Game, sind Aufbau und Gesamtkonzept gleich dem Vorgänger. Viele Amiga-Wargame-Enthusiasten werden sehnsüchtig auf diese Umsetzung gewartet haben.

Typhoon bietet eine Reihe guter Punkte. Alle Features wie beispielsweise die Kartenerstellung oder die Truppenplanung sind einfach zu handhaben. Auch der Befehlsfluß kann beeinflußt werden – so ist es möglich, die Kommunikation zwischen den Truppen einzuschränken. Die Truppen- und Waffensparten sind sehr realistisch gehalten. Allerdings scheinen einige Waffenwerte eher aus dem Reich der Fantasie zu stammen. Wieso besitzt eine 16 inch Kanone eine Durchschlagskraft von „Null"? Das kann doch nicht angehen! Selbst ein stark gepanzertes Fahrzeug dürfte bei einem Treffer mit dieser Waffe mehr als einen Kratzer abbekommen.



Negativ fällt auch auf, daß eine Spielrunde sehr lange dauert. Dazu kommt das altmodische und etwas umständliche Game-Interface, das dem Player eine umfangreiche Lernphase auferlegt.

Obwohl mehrere Terraintypen zur Auswahl stehen, werden diese in der Auswahlphase nicht grafisch dargestellt.

Obwohl einige Kritikpunkte vorliegen, besitzt das Game trotzdem genug Detailtreue und lang anhaltenden Spielspaß, um es Fans dieses Genres empfehlen zu können. ■

Paul Rigby/transl. by Cruiser

Grafik	6
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

SUPER CARS

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** United Software, 4835 Riet

Brumm, brumm macht der Kreisel. Knaar, knaar macht die Kettensäge – raar, raar macht SUPER CARS von GREMLIN bei der C-64-Version. Und das ist beileibe noch nicht alles. Wer schlecht steuert, hört ein 64er-typisches Bäng-Bäng beim Anbandeln innerhalb des Kurses. Well, die Sounds allein sind noch nicht mal der Tiefstpunkt. Dieser wird durch die schlichte Grafik erreicht: Die Karren bewegen sich ungraziös im Zuckel-Ruckel-Tempo über die Pisten. Ich muß gestehen, ich hab schon Schlechteres gesehen, aber eben halt nur bei durchschnittlicher PD-Software. Will sagen, SUPER CARS auf dem 64er ist eine Produktion mit dem Touch der nostalgischen frühen 80er Jahre. In unserem Jahrzehnt hat dieses Werk nichts mehr zu suchen. Schade, daß die Freunde des „alten" Commodores hier so schlecht bedient werden.

Der Spieler muß versuchen, durch geschicktes Fahren und Ballern Spitzen-Positionen auf verschiedenen Pisten zu erreichen. Gelingt ihm dies, so bekommt er bare Münze, mit der er sich in einem „Antiquitäten"-Geschäft neu auf- und ausrüsten kann. Das Ziel ist die Meisterschaft aller Klassen – und das streben wir ja alle an.



Leider ist bei SUPER CARS 64, im Gegensatz zu der Amiga-Fassung (ASM berichtete!), der Spielspaß schon von Beginn an getrübt, obwohl die Steuerung wesentlich besser ist als die der Amiga-Fassung von *Super Cars II.* Etwas verwirrt? Gut, dann lest den Vorbericht an anderer Stelle. ■

Manfred Kleimann

Grafik	2
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

WELLTRIS

System: C-64 Disk (gestestet) und Cass., **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Mit schöner Regelmäßigkeit trudeln Umsetzungen des *Tetris*-Abkömmlings WELLTRIS ein. Diesen Monat ist der C-64 an der Reihe. Nach üblicher Ladezeit erscheint das Hauptmenü mit den altbekannten Schlittschuhläufern. Arg abspecken mußte die Grafik schon gegenüber jener der 16-Bit-Versionen. Schnell gewöhnt man sich aber an die Unschärfe und fehlende Farbenpracht, dann geht es los.

Mit Joystick (anzuraten) oder Tasten (J bis M) dreht und verschiebt Ihr die bekannten geometrischen Teilchen. Mit einstellbarer, doch stets wachsender Geschwindigkeit rieseln sie den ebenfalls bekannten Schacht hinab. Bilden sie durch Euer geschicktes Hantieren lückenlose Reihen, so verschwinden diese, und es gibt Punkte. Selbstverständlich fehlen weder die Boni (für schnelles Fallenlassen der Teile) noch der Malus (wer sich das nächste Teil im voraus anzeigen läßt, bekommt weniger Punkte). In höheren Levels wird die Dreherei recht hektisch, dafür winkt aber der Eintrag in die Highscore-Liste. BULLET PROOF/INFOGRAMES haben eine prima Umsetzung hingelegt, die ihren – gegenüber den 16-Bit-Versionen verminderten – Preis wert ist. ■ *Eva Hoogh*



Grafik	7
Anleitung	10
Spielaufbau	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

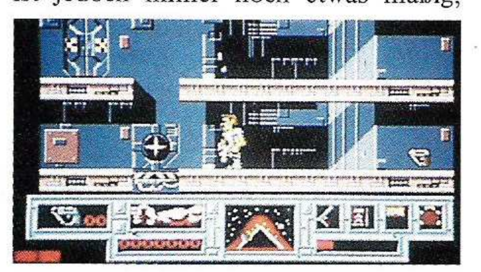
TOTAL RECALL

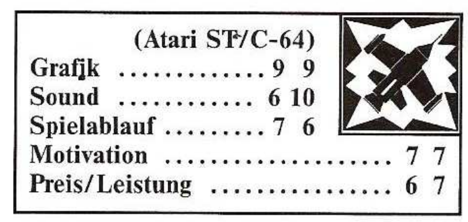
System: Atari ST, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, Atari ST ca. 70 DM, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Starker Gedächtnisschwund und einen ungebremsten Hang zur Gewalttätigkeit waren die Markenzeichen des Hauptdarstellers einer der aufwendigsten Actionfilme aus dem verblichenen Jahr.

Die ST-Fassung dieses recht durchschnittlichen Actionspiels zeichnet sich nur durch eines aus: Sie ist identisch zur Amiga-Urversion. Das Scrolling ist etwas ruckeliger, die Samples kratzen leicht, aber ansonsten sind Grafik und Animation voll in Orndung. Richtig aus der Reihe fällt hingegen die C-64-Konvertierung dieses Games, denn schon der Levelaufbau ist wesentlich großzügiger angelegt worden, die Sprites stattlich hoch und schön bunt. Die Handlung ist jedoch immer noch etwas mäßig, doch als Entschädigung gibt's einen Wahnsinnssound, bei dem der C-64 endlich mal wieder zeigen kann, was man mit seinen Filtern und Ringmodulation alles machen kann. Wer die beiden Titelsounds das erste Mal hört, wird einen Amiga kaum vermissen! Leider, leider ist ein guter Sound noch kein Grund, ein Spiel zu kaufen. Anhören ja – anschaffen nein. ■

Michael Suck





	(Atari ST/C-64)
Grafik	9 9
Sound	6 10
Spielablauf	7 6
Motivation	7 7
Preis/Leistung	6 7



RAMPAGE

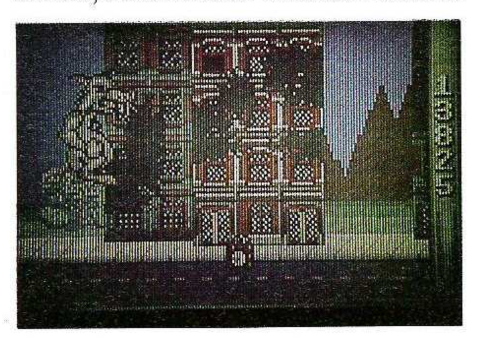
System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Sie sind groß, sie sind häßlich, sie sind stark! Doch das Schlimmste: Sie sind brutal und zerstörerisch!

Die Rede ist von Lizzie, George, Larry und Ralph, den vier „Mönsterchen“ aus RAMPAGE. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, Häuser, Autos, Panzer und dergleichen mehr zu zerstören, Menschen als Appetithäppchen zu verspeisen und dem Feuer der abwehrenden Militärs zu entkommen.

Ich nehme an, das kommt Euch bekannt vor? Richtig – Rampage gab's bereits vor vielen Monaten für ST und Amiga. Letztere Umsetzung war eine einzige Katastrophe, ganz im Gegensatz zu der uns jetzt vorliegenden Lynx-Fassung.

Entgegen den Heimcomputerversionen sieht man beim Lynx die zu „bekämpfende“ Stadt nicht ganz auf dem Screen, dann nämlich wäre die Grafik zu klein geworden, und deshalb wird sie nun horizontal und vertikal gescrollt. Außerdem können bis zu vier Spieler in die Rolle eines Monsters schlüpfen.



Ein wahres Zerstörertrauma tritt beim Spielen von Rampage ein, das könnt Ihr mir glauben. Und dazu tragen nicht zuletzt die motivationsfördernden Soundeffekte bei, sondern auch die sehr gute Grafik und Animation der Sprites. Ein Game also, das nicht nur durch den Vier-Spieler-Modus verdammt viel Spaß macht. ■

Hans-Joachim Amann

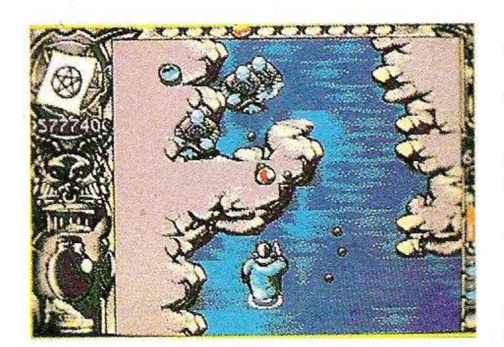
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

MYSTICAL

System: PC, 512 KByte, CGA, EGA, **empf. VK-Preis:** DM 89,95, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 462 Castrop-Rauxel.

Jetzt hat sich INFOGRAMES' Zauberlehrling auch in die Tiefen des PCs verirrt. Seine MYSTICAL-Tour führt ihn durch zunächst zwölf Teilwelten mit den unmöglichsten Monstern. Hättet Ihr gedacht, von Mönchen mit Bibeln oder von Hirten mit Schafen beworfen zu werden? Das senkrechte Ballerspiel mit Comicflair läßt sich mitels PC-Tasten erstaunlich gut an. Wer mag, kann natürlich auch zu Joystick oder Maus greifen. Auf sie reagiert das putzige Kerlchen aber genauso zögerlich wie in den anderen 16-Bit-Fassungen. Festplatteninstallation ist möglich, wird doch nach jedem Abschnitt eine kombinierte Handbuch/Codeblatt-Abfrage eingeschoben. Ver-, aber auch umständlich.

Zu zweit macht es länger Spaß, durch die Welt zu wetzen. Indes wird die mit



lustigen Zaubereffekten versehene Sammelei nach einiger Zeit doch recht öde. Schade, daß Infogrames keinen Gebrauch von der VGA-Grafik gemacht hat. Der 16-Farb-EGA-Modus ist nicht annähernd so schön und übersichtlich wie die Urfassung. Sehr viel schneller und mystisch lila spielt sich das Ganze unter CGA. XT-Besitzer freuen sich. Leider sind die Soundkarten nicht spezifiziert. Zumindest von der AdLib-Untermalung kann nur Gutes berichtet werden! ■

Eva Hoogh

Grafik .. CGA/EGA	6/6
Sound (AdLib)	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

ON THE ROAD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Lifetimes, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; Bomico, 6092 Kelsterbach.

Da ist sie auch schon, die Amiga-Fassung der Wirtschaftssimulation ON THE ROAD. Auch hier hat der deutsche Hersteller LIFETIMES (Expert Software) einen Hit gelandet. Auf dem Amiga zeigt sich die gleiche Qualität in Sachen Spielspaß wie schon beim ST. In diesem Game, an dem bis zu sechs Spieler teilnehmen können, gilt es eine Speditionsfirma zu leiten. Zu Beginn reicht das Kapital gerade für ein paar Gebraucht-Lkws, denn das große Geld will ersteinmal verdient sein. Nachdem die Transportmittel zur Verfügung stehen, müssen die Frachaufträge beschafft werden. Dazu sollte man sich einer Agentur bedienen, die sich auf Auftragsbeschaffung spezialisiert hat. Dann finden sich auch schon die ersten Ausschreibungen ein, und die Kalkulationsphase beginnt. Hier ist Geschick gefragt, denn einerseits strebt jeder gute Kaufmann eine Gewinnmaximierung an, andererseits muß sein Angebot unter dem der Konkurrenz liegen, um den Deal zu machen. Die Fahrer werden im Game mit einem komfortablen Sprechfunksystem kontaktiert. Man kann sie nicht nur zu den gewünschten Orten dirigieren sondern sie auch zur Eile antreiben oder allgemeine Infos von ihnen einholen.

Allerlei Unbilden (Schlechtwetter, Sabotage etc.) vervollkommenen das realistische Bild von On The Road. Die hohe Realitätsnähe und der komplexe Gesamtaufbau machen dieses Spiel zu einem Muß für Fans dieses Genres. ■

Cruiser



Grafik	7
Anleitung	10
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

MIG-29

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120.- DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach, Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe

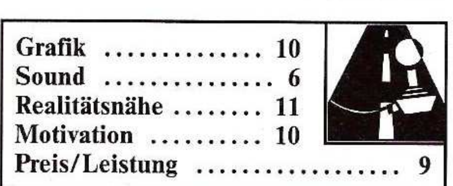
Gute Nachricht für alle Atari-Jet-Fighters: Ihr könnt jetzt auch den schnellsten russischen Vogel pilotieren. Mit MIG-29 macht DOMARK den Blick in die russischen Waffenkammern frei. Wie bei allen anderen Kampfflugzeugsimulatoren geht es auch bei Mig-29 darum, bestimmte Aufträge auszuführen, wie z.B. das Aufspüren eines feindlichen U-Bootes, Zerstören von gegnerischen Einrichtungen und so weiter.

Im Vergleich zur zuerst veröffentlichten Amiga-Version hat die Grafik ein klein bißchen gelitten, und auch beim Sound muß man einige Abstriche machen.

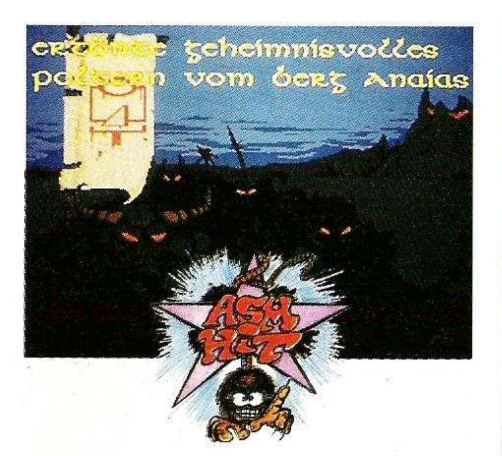


Dem Programm ist eine sehr schön gestaltete Dokumentation beigefügt, die wirklich informativ ist, jedoch ist das Handbuch in einigen Punkten nicht sehr genau. So muß man zum Beispiel zum Wechseln der Wegpunkte nicht wie im Handbuch angegeben die Taste „;“, sondern die Taste „ö“ drücken. Eigentlich keine große Sache, aber bei einem Programm für 120 Mark sollte so etwas nicht vorkommen. Alles in allem bleibt auch bei der Atari-Version ein mehr als positiver Eindruck zurück – die Konvertierung trägt ihren Hitstern mit Recht! Na zdorowje.... ■

Dirk Fuchser



Grafik 10
Sound 6
Realitätsnähe 11
Motivation 10
Preis/Leistung 9



CHAOS STRIKES BACK

System: Amiga (1 MByte), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** FTL, Kalifornien, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Chaotische Zeiten brechen an. Während die PC-Fans immer noch von der *Dungeon-Master*-Umsetzung für ihren Rechner träumen, wird den AMIGA-Besitzern endlich die Zusatzdisk beschert. CHAOS STRIKES BACK heißt die Fortsetzung folgerichtig. Komplett in Deutsch, doch mit magerem Handbüchlein startet das Dungeon-Drama. Voraussetzung sind allerdings 1 MByte Arbeitsspeicher, sowie Besitz des *Dungeon Master*-Handbuchs. Wer mag, kann natürlich seine altgedienten Recken importieren. Kampferfahrung ist auch nötig, um die Zusatzlabyrinthe erfolgreich zu durchschreiten.

Profis werden das eingebaute „Hilfsorakel“ dennoch nicht ständig bemühen müssen: Trotz schöner Story, Musik und Editierfunktion (Ihr könnt das Aussehen Eurer Charaktere verändern) bietet Chaos keine umwerfenden spielerischen Neuerungen. 3D-Labyrinthe mit heißen Gefechten und happigen Rätseln sind Altbekanntes, auf das sich hartgesottene Rollenspieler mit Wonne stürzen werden. Trotz Wiederholungseffekt hat FTL wieder ein – technisch einwandfreies – Suchtspiel hingelegt. Ab in die Dungeons! ■

Eva Hoogh

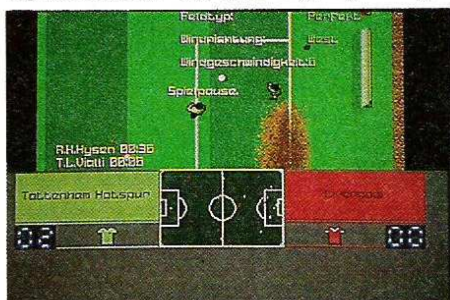
Grafik 8
Steuerung 10
Handlung 8
Atmosphäre 10
Preis/Leistung 10

GAZZA II

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Schon auf den ersten Blick wurde klar, daß die beiden 16-Bit-Umsetzungen von GAZZA II keinen Deut besser gerieten als die ursprüngliche C-64-Fassung. Zwar können sowohl der AMIGA als auch der ATARI ST bei dem implementierten Managerpart ein dickes Plus an Optionen verzeichnen, doch kann dies nicht über die eklatanten Schwächen der zwei Konvertierungen dieses Fußballspielchens hinwegtäuschen.

In puncto Grafik zeigt der ST noch durchaus brauchbare Ergebnisse. Ganz anders die Geschwindigkeit, mit der die ganze Chose vonstatten geht. Quasi im Schneckentempo asten die Recken nämlich hinter der Ledermurmel hinterher, welche zudem unrealistische „Flugeigenschaften" an den Tag legt. Abgerundet wird dieses Debakel durch spärliche Sound FX, beschränken sich diese doch nur auf Pfiff- und Ballgeräusche.



Etwas besser schnitt hingegen der Amiga ab, da zumindest das Spieltempo fußballähnliche Formen annimmt. Ansonsten erwartet Euch aber auch hier allenfalls nur Mittelmaß. Kurzum: Egal, ob nun auf Amiga oder Atari ST, Gazza II könnt Ihr in jedem Fall getrost vergessen. ■

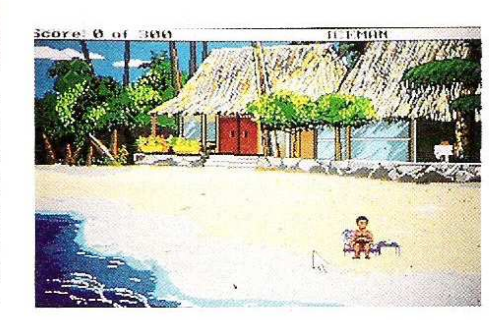
Torsten Blum

	ST/Amiga
Grafik/Animation	5/7
Sound	4/6
Realitätsnähe	4/5
Motivation	4/5
Preis/Leistung	4/5

CODENAME: ICEMAN

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 110.- DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Eisige Zeiten stehen an, denn die Umsetzung für Atari ist auch keinen Deut besser als die für den Amiga. Nur der Sound hat sich ein wenig geändert: er ist jetzt absolut grausig. Ein paar Worte zur Story: Der Geheimagent Johnny Westland, CODENAME ICEMAN ,muß sich mit Terroristen aus dem arabischen Sprachraum (sieh an, sieh an) anlegen und deren üble Pläne und dunkle Machenschaften durchkreuzen. Im weiteren Verlauf des Games steht ihm zu diesem Zwecke ein U-Boot zur Verfügung, wobei die U-Bootfahrerei den Action-Teil des Ganzen darstellt. Aber hierbei kommt auch nicht die rechte Freude auf. Mir persönlich hat bei diesem Adventure noch die Romanze mit der Bikinischönheit im Vorfeld der eigentlichen Story gefallen.



Auch die Atari-Version kann nicht begeistern; obwohl sie zwanzig Mark billiger geworden ist, kann man nur vom Kauf abraten. Von SIERRA ON-LINE sind wir eigentlich Besseres gewöhnt. ■

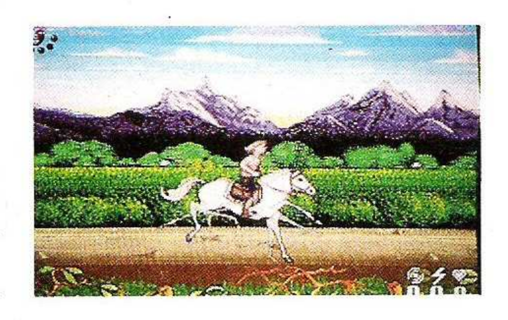
Dirk Fuchser

Grafik	4
Vokabular	6
Story	5
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	3

WRATH OF THE DEMON

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90.- DM, **Hersteller:** Ready Soft, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Wieder mal zieht einer aus, um Königreiche zu retten, Prinzessinnen zu erobern und überhaupt den Helden raushängen zu lassen. Alle Atari-User, die eine Vorliebe für solches Heldentum haben, können diese jetzt bei WRATH OF THE DEMON aus dem Hause READY SOFT ausleben. Wenn auch die Grafik nicht so schön ist wie bei der Amiga-Version, so kann man sie jedoch getrost als gut bezeichnen. Dem eigentlichen Game geht eine schön gezeichnete Story voraus, die schon fast ein kleiner Zeichentrickfilm ist. Wenn es dann in medias res geht, gilt es zuerst eine Etappe zu Pferd zurückzulegen, wobei Zaubertränke einzusammeln sind, die man im weiteren Verlauf des Spiels dringend braucht. Danach folgen Konfrontationen mit Ungeheuern aus allen möglichen Sparten, seien es nun Zwerge oder Drachen. Mitunter weist dieses Spiel, das eigentlich in die Sparte „Hit-and-run"gehört, auch Adventurezüge auf, denn aus manchen Szenen kommt man nur dann raus, wenn man z.B. einen Schlüssel findet. Die technische Qualität ist, wie gesagt, nicht so gut wie beim Amiga, aber ich werde den Eindruck nicht los, daß – zumindest im ersten Bild – die Geschwindigkeit etwas höher ist. Sei es, wie es sei, auch den Atari-Conans kann man dieses Game ruhigen Gewissens empfehlen. ■



Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	9
Spielverlauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Auf den Hund gekommen



LUPO ALBERTO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Idea, Italien, **Muster von:** Leisure, 4709 Bergkamen-Rünthe.

21 Jahre ist sie nun schon alt, die fröhliche Bande Lupo Albertos vom McKenzie-Bauernhof. Erfunden wurde dieser Clan von dem spartanischen – äh spananischen – nein, italienischen (jetzt ham'ers aber) Autor Guido Silvestri. Mag ja sein, daß Lupo Alberto in Spananien der Comic-Held überhaupt ist. Mir war zwar bisher nur der amerikananische Lupo aus den Mickey-Mouse-Heftchen ein Begriff, aber Lupo Alberto ist auch ganz witzig. Allerdings ist dies keine ausreichende Begründung dafür, für das IDEA-Game gleich 90 Märker zu verlangen! Als Low Budget wäre es bestimmt ein Renner gewesen, aber für solch' ein Spielchen den Fullprice zu verlangen, ist völlig unakzeptabel.

ALBERTO LUPO ist ein simples Hüpfspielchen, das sich zum größten Teil auf irgendwelchen Plattformen abspielt. Lupo hat insgesamt zehn Level zu bestehen. Als Hintergrundstory dient – wie allzuoft – eine verlorene Liebe. Lupos Gegner sind dicke Hennen und schmächtige Hähnchen. Springt Lupo auf sie, so hängen sie zuerst einmal ganz jämmerlich am Abgrund, können sich aber wieder hochrappeln. Springt er dann das zweite Mal auf den Gegner, stürzt er ganz ab.

Manchmal gibt's dafür sogar 'ne Belohnung. Entweder es steigt eine Riesenfrucht (Apfel, Birne etc.) auf, die in der Regel 20.000 Points bringt, oder an einem Ballon hängt ein Extra, wie beispielsweise Zusatzleben, Waffen oder ähnliches. Zusatzpunkte können jedoch auch auf den diversen Plattformen geholt werden, indem man Lupo springen läßt. Dann nämlich kommt manchmal „Kleinobst“ zum Vorschein, welches in der Regel bis 1.000 Punkte bringt.

Aber nicht nur Federvieh, sondern auch Schweine, Hasen und sonstiges auf Bauernhöfen übliches Getier, wollen unserem Hündchen das Leben schwer machen.

Bewegliche Hindernisse müssen überwunden werden – auch das klappt nicht immer auf Anhieb. Die Grafik, ebenso wie die Musi, ist im Kinderfilm-Stil gehalten, witzig anzuschauen, allerdings nichts Außergewöhnliches.

Konkret gesagt: Es macht schon viel Spaß, Lupo sicher (oder auch nicht) ans Ziel zu bringen. Auch die Steuerung funktioniert, und das ganze Drumherum ist o.k. Jedoch kann man für 90 Huhns wirklich 'n bißchen mehr verlangen – 50 wären vielleicht in Ordnung gewesen. Tja, Bauernhöfe werfen eben heutzutage nicht mehr viel ab! ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	5



Teures aus Italien – Lupo Alberto

Brutale Emanze

LORNA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Topo Soft, Spanien, **Muster von:** Topo Soft

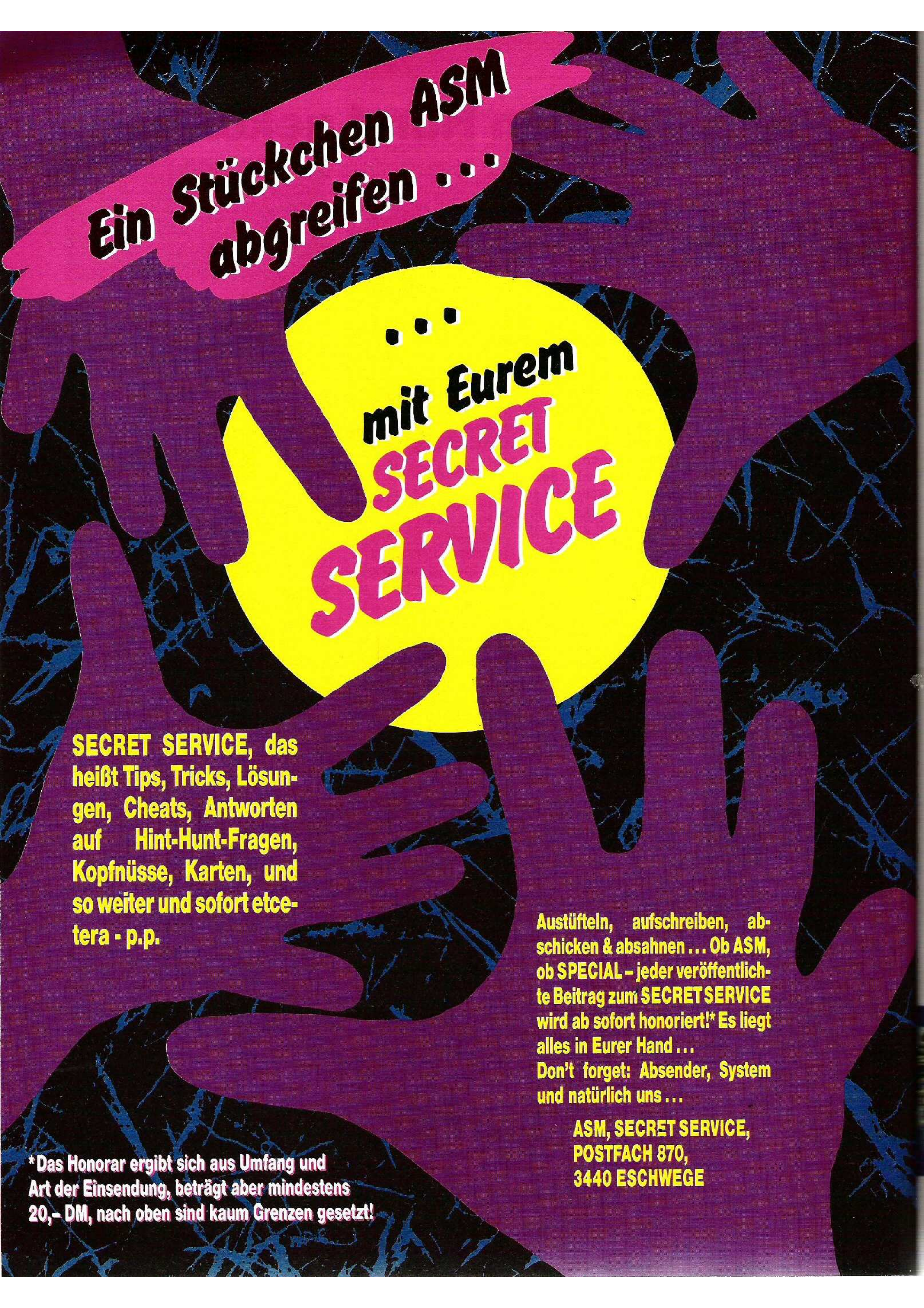
Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Comic, der natürlich ebenfalls in Spanien veröffentlicht wird. Im Grunde wäre es eine glatte Untertreibung, wenn man Lorna als reines Prügelspiel bezeichnen würde, da es aus mehreren einzelnen Actionsequenzen zusammengesetzt ist. Um Euch das Geschehen etwas näher zu bringen, sollen nun die ersten beiden Sequenzen beschrieben werden. Bei Numero eins handelt es sich um pures Beat'em up, wobei man die spärlich bekleidete Amazone durch eine horizontal scrollende Landschaft mehr schlecht als recht steuert. Die Lady kann nicht nur laufen, über Abgründe springen und Prügel verteilen, sondern mit einem großkalibrigen Gewehr, das sie auch als Schlagstock benutzt, auf ihre Widersacher feuern. Das kann man aber auch verstehen, hat man erst einmal die schleimigen Dinos gesehen, die unserer Heldin die Lebensenergie abzapfen wollen.

Leider ist die Munition begrenzt, so daß es am vernünftigsten erscheint, die vielen Monster mit Hilfe der diversen Schlagvarianten zu dezimieren. Auffallend in diesem ersten Level ist die im Comic-Stil gehaltene Grafik, die sich durch das gesamte Spiel zieht. Die Sprites und Hintergründe wurden einigermaßen nett gezeichnet, allerdings hätte die Animation durch zusätzliche Animationsstufen flüssiger sein können. Schade auch, daß das Scrolling teilweise erheblich ruckelt. Bei den digitalisierten Soundeffekten fällt insbesondere das intensive Stöhnen der Heldin mehr oder weniger angenehm auf – das natürlich nur unter rein technischen Aspekten.

Die Steuerung erweist sich manchmal als etwas ungenau, was den Gesamteindruck dieses ersten Levels nicht gerade hebt, obwohl noch einige unfaire Stellen zu nennen wären. Hat man dieses Prügelszenario unbeschadet überstanden, dann geht es im nächsten Abschnitt weiter. Hier fliegt unsere Kämpferin auf einem futuristischen Bike durch einen in schneller 3D-Grafik dargestellten Wald. Dabei ist nicht nur ein Zusammenprall mit den vorhandenen Bäumen zu vermeiden, sondern liefert man sich ein wahrhaft tödliches Rennen mit einem der Kontrahenten. Wer *Star Wars III – Rückkehr der Jedi-Ritter* gesehen hat, weiß, worum es hier geht. Leider hat die ganze Sache ein bißchen zuviel Tempo, was gerade Anfänger schnell dazu veranlassen wird, den Stick frustriert gegen die nächste Wand zu schmeißen.

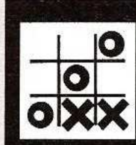
Damit ist Lorna grafisch und spielerisch leider nur solider Durchschnitt, nicht mehr und nicht weniger. Nur die wirklich hervorragend komponierte Titelmelodie weiß zu begeistern. So kann Lorna eigentlich keinem User wirklich empfohlen werden. ■ *Matthias Fenzke*

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem
SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!



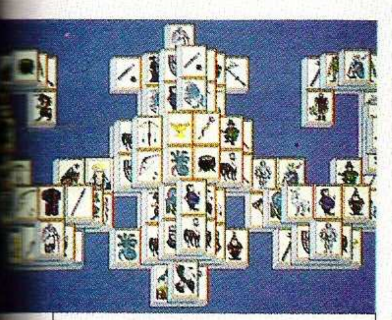
Im Angesichts des DRACHEN



SHANGHAI II: DRAGON'S EYE

System: PC ab DOS 3.0, 640 KByte, EGA, VGA, Soundkarten, **empf. VK-Preis:** ca. DM 110, **Hersteller:** Activision, Kalifornien, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Streng schauen mich Dame und König an. Ein unbeirrter Klick auf das Paar, schon löst es sich protestierend in Luft auf – nicht, ohne vorher noch das Antlitz des Froschkönigs anzunehmen. Szenenwechsel. Im Schwanz des Drachen liegen zwei böse funkelnde Siamkatzen. Rasch angeklickt, dann zerreißt eine unsichtbare Kralle die beiden. Offen liegt die Drachenflanke vor mir.



Ran an den Speck!

Erraten – der Grübelklassiker *Shanghai* ist wieder da! Nach zahlreichen Varianten (u.a. dem hervorragenden *EGA-Mahjongg*, *Ishido* oder *Turn It*) entschloß sich „Urvater" Activision, einen würdigen (vorläufigen) Schlußpunkt zu setzen. Shanghai II: Dragon's Eye für den PC läßt denn auch kaum Ausstattungswünsche offen. Disks beider Formate, ein ausgezeichnet gestaltetes (englisches) Handbuch, Lade- und Spielanweisungen sowie zwei glücksbringende „Drachenaugen"-Kugeln im Stofftäschchen purzeln aus der Packung.

Um was geht es im Spiel? 144 Steine sind versetzt übereinander geschichtet. Der Spieler muß sie paarweise abtragen, bis das Bild leer ist. Es können nur Steine entfernt werden, die unbedeckt liegen und sich seitlich herausschieben lassen. Jeweils vier Steine sind gleich markiert, einige „Joker" erlauben freiere Kombinationen. Neben der kompakten Standardform gibt es Anordnungen, die den Symbolen der chinesischen Tierzeichen ähneln. Von der Ratte bis zum Tiger sind alle zwölf Jahrestiere vertreten. Die verschiedenen Aufgaben sind leider nicht, wie z.B. bei *EGA-Mahjongg*, numeriert. Man kann aber jede Aufgabe mit einem Namen versehen und vor Zugbeginn abspeichern. So kann man jederzeit seine prahlerische Schwester vor den Bildschirm setzen und genüßlich abwarten, ob sie das verzwickte Bild löst.

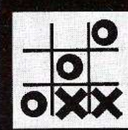
Was sich nach kurzer Ladezeit auf dem Bildschirm präsentiert, läßt sich nur als Augenweide bezeichnen. Neun Bildertypen erfreuen den Betrachter. Da tummeln sich auf Wunsch Grzimeks Tierleben, eine Fantasywelt, Sportmotive, Kartenspiele oder Alphabet und Zahlen. Leider sind die herrlich gestalteten Steinsets größtenteils untauglich für längere Sitzungen. Zu unübersichtlich und kontrastarm sind die Motive, so daß mögliche Paare sich standhaft der Entdeckung widersetzen. Angestrengt irrt das Spielerauge umher. Schnell lädt man, solange es die tränenden Augen noch zulassen, das klassische Mahjongg-Set oder aber die Fantasygestalten. Da nützen auch die niedlichen Animationen, mit denen Paare verschwinden, wenig. Die chinesischen Weisheiten zum Levelende oder die plätschernden Musikstücke sind kein ausreichendes Plus.

Tüftler mit Hang zum Luxus sollten zugreifen: Dragon's Eye eignet sich hervorragend als Geschenk für frischgebackene AT-Besitzer. Wem aber schon eine *Shanghai*-Variante oder aber „nur" ein EGA-PC gehört, der prüfe, ob ihn die neuerliche Ausgabe schreckt. Größere Suchtgefahr als bei den simpleren Versionen bietet Shanghai II nicht. ■

Eva Hoogh

Grafik .. (VGA Hi-res)	**9**
Anleitung	**11**
Spielaufbau	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

HEUTE SCHON GESWAPT?



SWAP

System: Amiga, **Hersteller:** Microids, Frankreich, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Muster von:** Microids.

Schon als kleines Kind haben mich diese schnuckeligen kleinen Bauklötze fasziniert: Man konnte sie riesig hoch auftürmen und anschließend umrennen, durch dickste Scheiben kicken, Autoritätspersonen bei schlechter Laune ins Genick werfen und noch vieles mehr mit ihnen machen, was Spaß bringt. Klar, daß sich diese Vorlieben mit der Zeit ändern, einiges scheint jedoch immer zu bleiben.

So hat auch das hier vorgestellte Spielchen mehr oder weniger mit jenen Klötzen zu tun, das allerdings in etwas abgewandelter Form. Die französische Softwarefirma MICROIDS, die uns erst kürzlich mit dem Weltraumballerspiel *Eagle's Rider* beglückte, versuchte sich diesmal in einem völlig anderen Genre und präsentiert ein Denkspiel der gehobeneren Klasse. Das Ziel bei SWAP ist es, alle Steine eines mosaikähnlichen Gebildes abzuräumen. Genanntes Mosaik ist aus verschiedenfarbigen Steinchen zusammengesetzt, wobei man nun per Mausklick jeweils immer zwei Steinchen umklappen kann. Wenn man also die Verbindung zwischen zwei Steinen anklickt, drehen sie sich je nach Lage entweder senkrecht oder waagerecht um die eigene Achse.

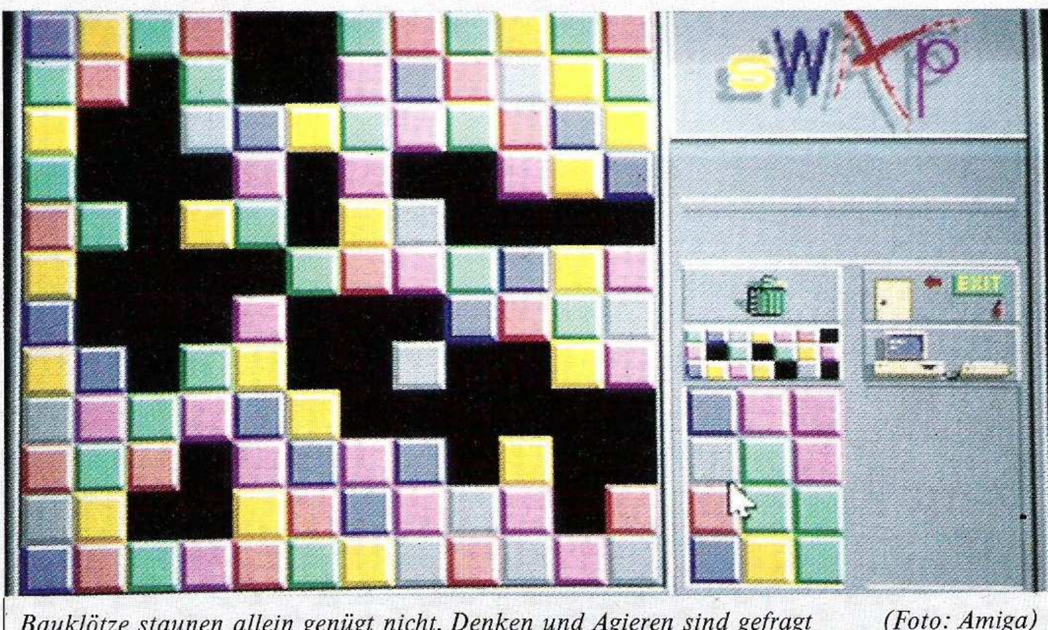
Die Klötze tauchen in sechs verschiedenen Farben auf, nämlich Grün, Gelb, Rot, Rosa, Blau und Grau. Hat man nun die Position zweier Steinchen ausgetauscht (to swap, engl. = austauschen) und zwei Steine derselben Farbe befinden sich jetzt nebeneinander, so verschwinden diese automatisch vom Bildschirm, begleitet von einem digitalisierten Klirrgeräusch. Da man erst gewonnen hat, wenn wirklich alle Steinchen zerstört sind, muß taktische Finesse bewiesen werden, indem das Mosaik derart abtragen wird, daß am Ende keine einzelnen Steinchen mehr vorhanden sind. Um die ganze Sache etwas einfacher zu gestalten, lassen sich zu Beginn des Spieles einige Hilfsoptionen zuschalten, die das Spiel je nach Wunsch erleichtern oder auch erschweren können.

So ist es beispielsweise möglich, die Steinchen überall dort nach unten fallen zu lassen, wo Lücken entstanden sind, wobei sich hierbei das Mosaik neu formt und auch neue Lösungswege geboten werden. Gerade dem Anfänger wird es anfangs sehr oft passieren, daß einzelne Steinchen zurückgelassen werden. Um diese scheinbar ausweglose Situation zu meistern, wird es dem Spieler ermöglicht, dem Mosaik zusätzliche, in ihrer Anzahl begrenzte Steine hinzuzufügen, um so doch noch die Zerstörung aller Steine herbeizuführen. Die Spielidee von Swap hört sich zwar sehr simpel an, aber spätestens seit *Tetris* wissen wir, daß gerade die einfachsten Ideen den Spieler oft am meisten zu fesseln vermögen und an Genialität nicht zu übertreffen sind. Zur Erhaltung der Langzeitmotivation haben die Jungs von Microids zudem eine ganze Reihe von interessanten Optionen eingebracht.

Zu nennen wäre da zunächst die überaus nützliche Undo-Funktion, die es dem Spieler möglich macht, bereits durchgeführte Spielzüge wieder rückgängig zu machen. Des weiteren existieren unterschiedliche Steinchenformen, als da wären Vierecke in zwei unterschiedlichen Größen, Dreiecke und auch Sechsecke. Im Übungsmodus ist die Anzahl der Farben einstellbar, wobei auch ein zusätzliches Zeitlimit eingeschaltet werden kann. Spielidee und Handhabung sind bei Swap also vorbildlich; wie sieht es jedoch mit der technischen Realisierung aus? Wie nicht anders zu erwarten, ist die Grafik bei dieser Art von Spielen alles andere als sensationell. Trotzdem ist sie übersichtlich genug, um ihren Zweck allemal erfüllen zu können. Noch bescheidener geht es beim Sound zu, denn hier können nur einige wenige Effekte das Ohr erfreuen.

Alles in allem kann man aber Swap getrost empfehlen, da es zu den besseren Tüftelspielen zählt, die auch nach einiger Zeit noch verlocken können. Weiter so, Microids! ■

Matthias Fenzke



Bauklötze staunen allein genügt nicht. Denken und Agieren sind gefragt *(Foto: Amiga)*

Grafik	7
Sound	2
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

HOTLINE – 02101/637570
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name

Straße

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2

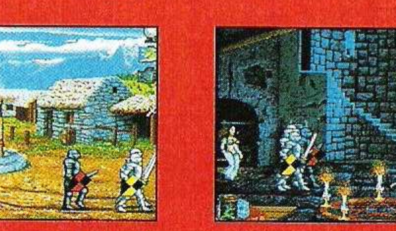
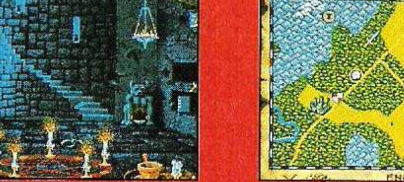
Dieses Spiel ist eine gelungene Mischung aus Rollenspiel, Abenteuer und Kampfsimultation in einer sehr genau detailierten Landschaft aus Bergen und Flüssen, Städten und Dörfern, Schlössern und Ruinen im mittelalterlichen England.
Während Sie die Hauptrolle des Lord Constantin übernehmen, stehen Ihnen Ritter und Lordschaften, Zauberer und Geistliche des Hofes Camelot zur Verfügung. Sie helfen Ihnen bei den Verhandlungen mit den Bauern, Kriegern, Jungfrauen, Adeligen und Banditen, die über viel Kraft und Geschicklichkeit verfügen.

- **Mehr als 2.5 MB fantastische Grafiken.**
- **Starke Sound-Tracks.**
- **Arthurs England auf einer sehr ausführlichen Landkarte.**
- **Hunderte von Spielstunden.**

IPC-Grafik: VGA, MCGA, Tandy, EGA
PC-Sound: Roland MT-32, Covox, Adlib und CMS
Amiga-Version nur I MB!I

Ein Ritter, den Sie nicht sobald vergessen!

NEU!
Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Testberichten Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen
Channel VideoDat
Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand – Video Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 02232/45028, Fax: 4 46 99, BTX 45020



Bildschirmfotos von PC VGA



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/607-0
Mitvertrieb: Karasoft Darius · Thali AG





Ozeanische Gefühle

Viel seemännisches Geschick ist vonnöten, wollt Ihr den sagenumwobenen Kontinent Ambrosia erreichen. Einst untergegangen, beherbergt er furchterregende Monster, aber auch Meditationsstätten. Dort müssen erfahrene Helden Kraft für den bevorstehenden Kampf schöpfen. Ahnt Ihr es? EXODUS heißt das Ungeheuer, ULTIMA III das Spiel. Der Rollenspiel-Klassiker wurde zusammen mit den ersten beiden Teilen neu aufgelegt. Ein Stück Softwaregeschichte, wärmstens zum Nachspielen empfohlen ...



ULTIMA III - EXODUS

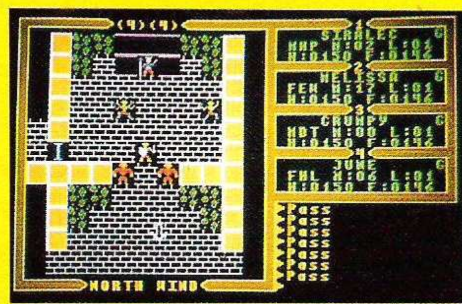
System: PC, Amiga (getestet), C 64, **empf. VK-Preis:** (Trilogie) ca. DM 50 - 70, **Hersteller:** Origin, Austin, USA, **Muster von:** A. Bachler, 4290 Bocholt, 02871/183088.

Kaum vorstellbar, doch es gibt Spiele, die älter sind als unsere fünf Jahre junge ASM. Noch schwieriger zu glauben, daß ORIGIN ein Frühwerk nach sieben(!) Jahren erfolgreich wieder ins Rennen schickt. Genau das gelang dem Team von *Richard Garriott* mit dem dritten Teil seiner ULTIMA-Serie. Leicht patinabehaftet, doch immer noch spannend, schickt uns das Rollenspiel in die Zauberwelt.

Die Untertanen von Lord British leben in Unruhe. Kaum sind der üble Mondain und seine Gespielin Minax besiegt, rührt sich hier und da wieder das Böse. Unerkannt ist den beiden eine furchtbare Brut entsprungen: EXODUS. Das Monstrum regiert von einem unbekannten Ort aus. Seine Schergen streifen durchs Land, machen die verzweigten Gebirgshöhlen unsicher und den Bewohnern das Leben schwer. Überland-Reisen sind schwierig, Schiffspassagen unmöglich – wenn man nicht auf ein ausgemustertes Piratenboot stößt.

Ihr erdenkt eine Party von bis zu vier Personen, die auf Lord Britishs Bitte hin wieder Frieden schaffen sollen. Fünf Rassen und elf Klassen stehen zur Verfügung, sechzehn Leute könnt Ihr zum Austauschen in Reserve halten. Da tummeln sich Diebe und Paladine, Magier und Druiden. Ein buntes Völkchen, aus dem die Kameraden sorgfältig ausgesucht sein wollen. Bei aller Weisheit sind auch kräftige Kämpfer vonnöten.

ULTIMA III wartet mit einigen Elementen auf, die in den Nachfolgespielen ausgefeilt wurden. Die berühmte Vogelperspektive mit verkleinertem Maßstab in Städten und Gebäuden ist schon vorhanden. Die Labyrinthe durchstreift man in 3D-Sicht, bei Kämpfen steuert man jede Figur auf einem vergrößerten Landschaftsausschnitt. Die Zeit läuft unbarmherzig weiter, während Ihr kartiert oder Eure Mannen unschlüssig in der Gegend herumstehen. Besonders zu Anfang sind Eure Rationen schnell aufgebraucht und gutes Geld rar. Da hilft es, eine Phantom-Party zu erstellen, ihre Ausstattung der eigentlichen Gruppe zu geben und die „Geister" wieder zu löschen. Wie ein roter Faden ziehen sich die *Moongates*, Teleport-Tore, durch das Abenteuer. Einige Stätten sind nur durch eine Kette solcher vom Stand der Monde abhängigen Tore zu erreichen und wieder zu verlassen.



Allzeit auskunftsbereit: Lord British in ULTIMA III. Foto (ausnahmsweise einmal links): Amiga. Fröhliche Ostern!

Man kann und sollte sich mit allen Einwohnern des Inselreiches unterhalten, Aussagen notieren und, wie in späteren Spielen, einige Orte und Menschen mehrfach aufsuchen. Lord British macht dem Spieler übrigens stets frischen Mut ... Um die zahlreichen Kämpfe zu überleben, bedarf es erstklassiger Ausrüstung. Hilfreich sind da die Schatztruhen, die ein findiger Dieb sicher öffnen kann. Bei jedem Eintritt in einen Dungeon erscheinen sie an derselben Stelle, prall gefüllt. Außer vier verschiedenen Feuermalen (Zeichen der Tapferkeit) könnt Ihr in den achtstöckigen Labyrinthen Vergiftungen erleiden, aber auch von ihnen geheilt werden. Wichtig für das Vorankommen ist, daß Ihr den Weg nach Ambrosia findet und mehrfach antretet. Nur so habt Ihr den Hauch einer Chance gegen Monster Exodus!

Der dritte Teil der *Britannia*-Saga ist zum Eingewöhnen geeignet. Die einfache (Block-)Grafik erleichtert das Kartieren, keine allzu pingeligen Charakter-Feinheiten schrecken den Anfänger ab. Übersichtliche Handhabung und nicht zu kompliziertes Spielgeschehen machen Appetit auf mehr. Neben ausführlicher Einführung, Kurzanleitung und Beschreibung der Zaubersprüche liegt die schon berühmte Stoffkarte des Landes in der Packung. Zugreifen lohnt sich! ■

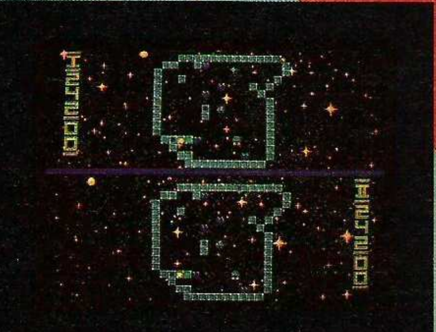
EVA HOOGH

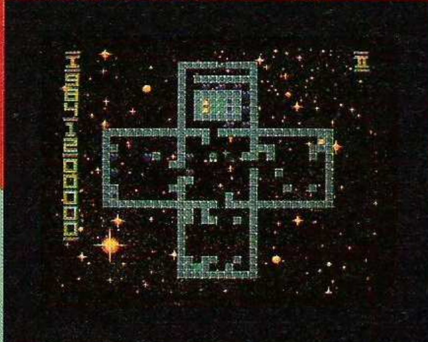
Grafik	5
Steuerung	9
Handlung	7
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

GET IT !

THE POWER









SCREENSHOTS AMIGA

DEMONWARE

DEMONWARE GMBH, STRAHLENBERGERSTR. 125 A, 6050 OFFENBACH
VERTRIEB: RUSHWARE GMBH, BRUCHWEG 128-132, 4044 KAARST-KARASOFT/THALI A6

SECRET SERVICE

HiovnjguKJGHCKLcbnjklWBHGNkO....

.... So, das mußte raus! Was ich damit meine, oder gar sagen will? Tja, das Ende naht, und was käme da besser als Frank Sinatras 'My way' leise im Hintergrund spielen zu lassen? Abgang? Das habt Ihr Euch so gedacht! Wer fleißig gelesen hat, ist bereits auf meine Ankündigung im Vorwort des Feedback gestoßen, und hier ist nun (sowieso zum letzten Male an dieser gewohnten Stelle) ein weiterer Hinweis begraben. Ihr kennt doch unseren Freien, den Peter. Etwa nicht (kleiner Wink mit dem Zaunpfahl)? Wußt' ich's doch. Na, jedenfalls wird er wohl ab der nächsten Ausgabe den Secret Service übernehmen, zumindest wenn das alles so klappt, wie wir es geplant haben. Wenn ich also auch in der ASM 5/91 noch das Vorwort schreibe, hat es entweder nicht geklappt, oder ich habe Peter überreden können, mir das Vorwort zu überlassen – und da hätten wir doch alle was von, was? Na? Wo bleiben die Arme? Verräterbande! Ach so, ganz nebenbei hat unser allmächtiger Oberboss beschlossen, daß es ab Ausgabe 5 (also im Grunde genommen ab sofort) KOHLE, GELD, BARES (!!!) für Eure mühevoll erspielten Tips gibt. Das heißt auf deutsch: Jeder, dessen Tips abgedruckt werden, erhält von uns, quasi als frei verfügbares Dankeschön, einen Scheck mit einem gewissen Betrag drauf. Der Betrag richtet sich hier nach Art, Umfang etc. der eingesandten Dinge. Je einfacher Ihr es uns da macht, desto eher werden wir noch Einsfuffzig drauflegen, ganz einfach. So, nun ist es aber Zeit, zu gehen. Macht's gut, und denkt mal an die guten, alten Zeiten.... schnief! Euer Uli

Pilotwings

Hier sogleich erste Tips zu dem Super-Famicom-Game. Die Codes, die man im Grunde genommen nur braucht, gehen so:

520771 für alle Flugscheine;

108048 für irgendwas mit einem Hubschrauber;

400718 für den Expert-Mode.

M. Jordan

Chrono Quest II

EINEN WICHTIGEN HINWEIS haben wir hier für alle, die etwas verdutzt vor unserer Lösung zu dem Game (ASM 2/91) gestanden haben werden.

Durch irgendein verwerfliches Teufelswerk sind ein paar Textblöcke nicht dort, wo sie eigentlich hingehören würden. Hier die schlichte Korrektur:

Zuerst kommt der blau unterlegte Absatz von Seite 127, danach geht's mit *Der Balken im oberen Bildteil....*, Seite 128, erste Spalte, weiter, worauf Level 1 bis Level 13 (*.... der Ritt kann beginnen*), Seite 129, zweite Spalte folgen. Die nächste Station ist dann auf Seite 127 *Der erste Haltepunkt....*, und der nächste Haltepunkt auf Seite 128, das Ende des fünften Levels (*.... stecke die Nägel in den Reaktor*). Nun muß man noch einmal umsteigen. Die letzte Fahrt geht an Seite 129, Level 6 bis zum Ende.

W. Fröde

Shadow Dancer

Fürs gute, alte Mega Drive hier ein klitzekleiner Cheat:

Man drücke im Titelbild die Tasten *A, B, C* sowie *Start* gleichzeitig und kann hiernach Das Level anwählen, das man gerne antesten möchte. Nach Beendigung desselben kehrt man dummerweise ins Menü zurück, aber so ist das Leben halt.

Robert Jagiello

Dragon Breed

Wenn der Amiga sich mittels *P* im Pausenmodus befindet, gebe man hier die Großbuckstaben (also Shift halten!) *IREM* ein. Hat man das korrekt erledigt, ist man auch schon unverwunderbar, äh, unverwundbar, meine ich.

Armin Seremek

Chase H.Q.

Hier ganz flott der Cheat:

Während des Spiels gebe man *INAGARDENIN* (oder etwa nur *INAGARDEN*?) ein. Hat man dieses aufwendige Unterfangen gemeistert, stehen einem folgende Möglichkeiten offen:

T – dreht die Zeit zurück,

1-6 – wählen die jeweiligen Levels an,

N – katapultiert uns ins nächste Level und

W – beschert und ein paar neue Raketen.

Schönhuber Günther

Dragonflight

Auf dem Amiga ist es laut M. Lethaus recht simpel, Dragonflight durchzuspielen. Man braucht dazu lediglich eine leere, unformatierte Disk, die beiden Dragonflight-Disks und eine halbe Stunde Zeit!

Und so geht's: Man lädt das Programm und legt sich erst mal eine Backup-Disk an. Nun geht's zurück ins Hauptmenü, Taste 'E' drükken. Obwohl auf der Disk kein einziger Spielstand gespeichert ist, kann man sich nun alle Sequenzen ansehen. Um das Finale sehen zu können, muß man einfacherweise 'F' drücken. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, führt man noch folgende Aktionen aus:



- Das 'Magic'-Icon an-, und danach auf Andariel klicken; sie zaubert nun 'Heiltrance'.

- Nun zaubert man mit Rinakles (?); er zaubert den namenlosen Spruch.

- Mit Dobranar zaubert man 'Furcht'.

- Last but not least zaubert Bladus 'Blitz'.

Jetzt endlich kann man sich zurücklehnen und die Endsequenz anschauen. Wenn man jetzt im hauptmenü 'C' für 'Credits' drückt....

M. Lethaus

Newzealand Story

Hier ein angeblicher Cheat für die C-64-Fassung:

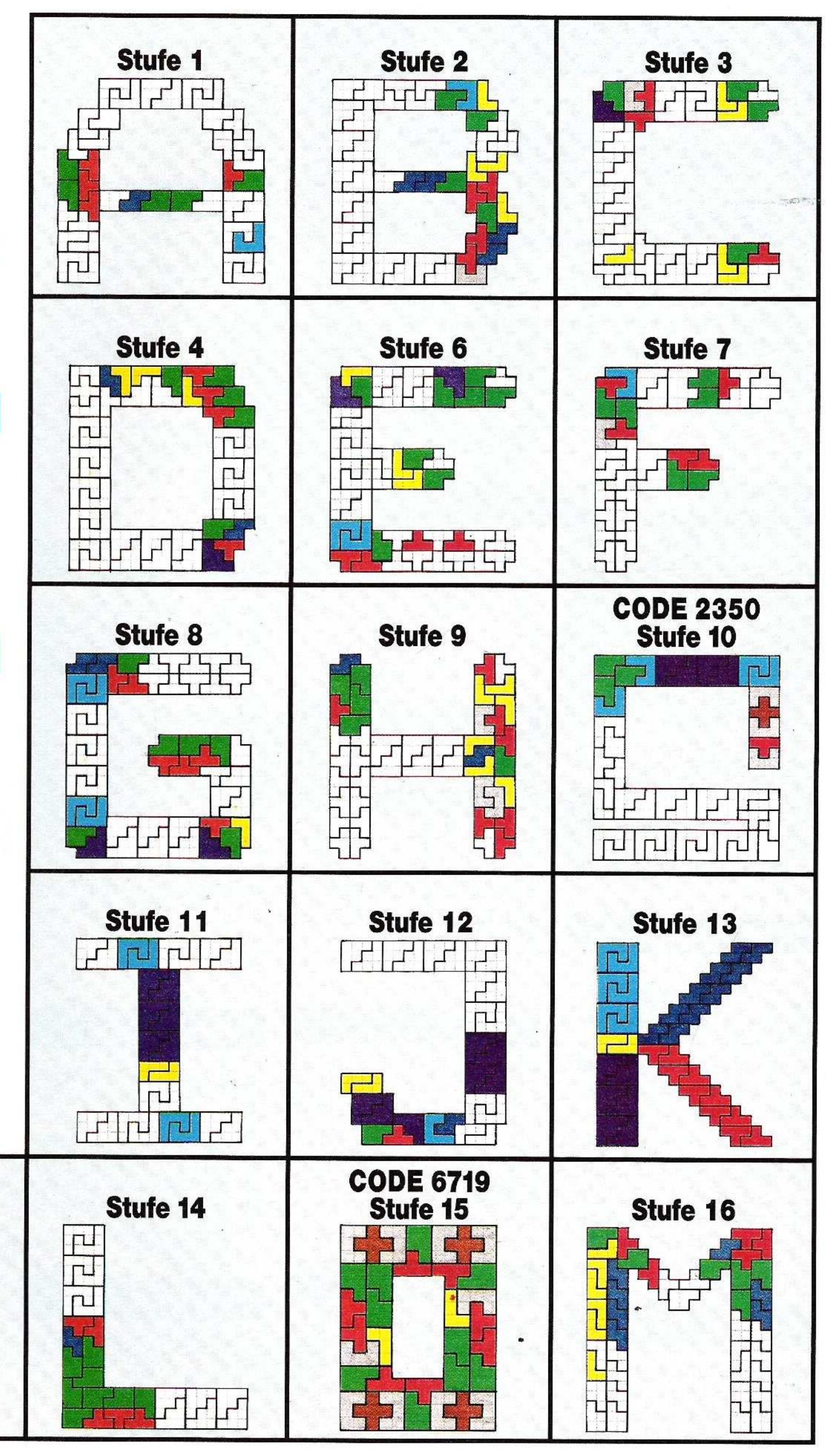
Man drücke im Startmenü die Tasten *E, R, T, D, F, G, C, X, V, B, I, P* und *Space*.

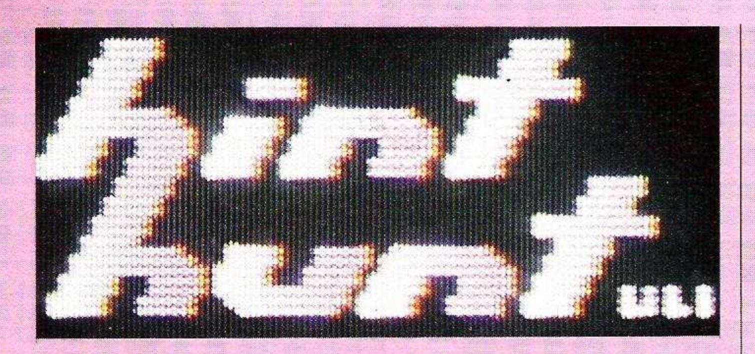
Die Ausbeute: unendliche Leben. *Andreas Sindel*

Lettrix

Für alle kniffelbegeisterten Leser, die der Sache hier und da nicht ganz gewachsen sind, ein kleiner Griff unter die Arme. Anmerkungen dazu:

- Die Puzzle-Steine, die nicht irgendwie eingefärbt sind, werden schon vom Computer vorgegeben.
- Teilweise muß man einige Steine löschen (siehe Stufe 2; mittlerer Balken), um die Steine plazieren zu können.
- Die hier gezeigten Lösungen stellen natürlich nur eine (!) Möglichkeit dar, sich durch's Leben zu schlagen. *Erwin Pirrwitz*





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen . . .

Quest for Glory

Der Fröhlich Fabian hat zwei Fragen zu obengenanntem Spiel. Und zwar würde er gerne wissen, wie man das Element STURM besiegen kann. Er kann den Sturm zwar mit einem Stein zum Anhalten bringen, schafft es aber nicht, ihn in eine Kiste, oder was auch immer, einzusperren.

F-14 Tomcat

Mit einigen technischen Problemen hat Marcel aus Darmstadt zu kämpfen. Es gelingt ihm nicht, die nötigen 85 Punkte für die *Dogfight*-Qualifizierung zu erlangen. Seine Punktzahl liegt in der Regel bloß zwischen 22 und 48 Punkten. Wie man die nötigen Punkte kriegen kann, ist jetzt die Frage. Gibt es vielleicht einen Trick, Cheat oder Extranamen?

Keef the Thief

Seit einem Monat spielt Jürgen H. aus D. das Rollenspiel Keef the Thief. Hierbei findet er weder Stumpf noch Stengel, sprich: er kommt nicht von der Stelle und sucht deshalb Tips, Karten oder gar die Komplettlösung.

Bard's Tale II

Ein kleiner Schummler sucht Track und Sektor auf seinem Original, in welchem die Charakterwerte abgelegt sind. Wer weiß, wo sie sind und kann außerdem angeben, wie man sie verändern muß, um Supercharaktere zu bekommen?

Terramex

Wie bekommt man am Ende von Terramex den Generator (oder ähnliches Gerät), der sich im letzten Raum befindet, ohne in sämtliche Einzelteile zu zerfallen? Graf Stefan läßt grüßen!

Space Quest II

'Wie nur, wie????' Diese verzweifelte Frage wurde uns von einem Unbekannten übermittelt, der im Sumpf von *Labion* nicht an dem bösen Sumpfmonster vorbeikommt. Aber nicht nur das, problematisch wird's schon, wenn unser entnervter Leser bloß an das Seil kommen will, mit dem das kleine Alien gefesselt ist.

Lords of Doom

Cola Duck (?) hat die 64'er Fassung und ist beim Spielen auf einige Hindernisse gestoßen: Wie kann man den Oberwolf, die Obermumie und den Oberzombie töten? Wo sind die drei Bösewichte, und was braucht man, um diese erledigen zu können? Wie schaltet man die Horde Zombies aus dem Friedhof aus?

North Sea Inferno

Seit drei Monaten sucht Herr Bosch aus Wien die Bombe, die es zu entschärfen gilt. Wer weiß, wo sie sich befindet? Wie aktiviert man außerdem die *Explosive-Charges*? Wie kann man die Tür im 17. Stock öffnen? Gibt es mehr als fünf *Elevator/Door*-Karten? Wenn ja, wo bitte? Wo findet man den Hubschrauber und welches Öl-Rig muß man sprengen? Und noch was: Einen Poke oder Cheat für die 64'er-Version könnte Roland gut gebrauchen.

Time Machine

Uns Uwe H. sucht dringend Tips oder Lösungen zur Time Machine. Was muß man im ersten Level tun? Wie bewältigt man den Sumpf? Wofür ist das Zeichen auf dem Stein, oder was sollen die kleinen Bären?

Ninja Remix

Cobra sucht dringend einen Cheat zu Ninja Remix auf dem Amiga, falls es einen gibt.

Schwarzkäppchen-Fans aufgepaßt! G. Förster braucht etwas Hilfe auf seiner Mission: Wie kommt man über den zweiten Fluß? Wo und wie geht's weiter, wenn man den Stock hat? Und womit kann man den Messerjongleur töten?

The last Ninja I

Und weiter geht's in der Ninja-Ecke: Wie löst man die Level 5 und 6, möchte Siegfried Mede aus D. wissen?

Ultima V

Gerda B. aus Solingen sucht den Ballon. Wer weiß bescheid?

Blood Money, Ghosts 'n' Goblins, The Running Man, Uninvited

Cheats en masse sucht Christian Bartsch für obengenannte Spiele. Für Uninvited käme ihm aber auch eine Komplettlösung ganz recht.

Legend of the Sword

Alex hat immer noch seine Problemchen mit diesem Spiel: Wie kommt man in die Burg in den Sümpfen? Was macht man mit dem großen Ei?

Dragon Wars

Für Andreas Guldner gilt es noch, letzte Unklarheiten zu beseitigen: Was kann man mit den *Dragon Tears, Laugh Staff, Sing Ring Bones* machen? Wo findet man die Sprüche *Wrath of Mithras, Light Flash, Prison*?









SEGA MEGA DRIVE

Gainground
Dangerous Seed
Darius II
Monsterlair
Gaiares
Hard Driving
Mickey Mouse
Shadow Dancer
Magical Hat
Aeroblaster
Wrestle Ball
Aleste
Crackdown
Ishido
u.v.m.

GAME BOY

Gremlins 2
Teenage Ninja Turtles
Chessmaster
Ninja Adventure
Batman
Double Dragon
Final Fantasy Legend
Castlevania
Wrestling
Spartan X
NFL Football
Bubble Bobble
Klax
Duck Tales

...und über 100 weitere Titel

MS DOS

Space Quest 4	a.A.
Mig-29 Fulcrum	95,--
Links (Golf)	89,--
Eye of the Beholder	a.A.
Kick off 2	69,--
Sim Earth	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Monkey Island	75,--
Speedball 2	65,--
Turrican 2	a.A.
Lemminge	a.A.
Final Whistle	33,--
Hard Driving II	69,--
u.v.m.	



Outrun
Dragon's Curse
Cyber Police
u.v.m.

PC ENGINE GT

(Handheld)
lieferbar

SUPER FAMICOM

lieferbar

alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische/amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

**MÜNCHEN-STUTTGART-
BREMEN-MAINZ-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
MÜHLDORF-
ÖSTERREICH**



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 29 33

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

Händleranfragen erwünscht!

... und ein paar Antworten

Lords of Doom

Hier ein paar Anfängertips zu „Lords of Doom“: Den Obervampir tötet man, indem man ihn mit Weihwasser bespritzt, welches man vorher in der Dorfkirche in eine Flasche abgefüllt haben sollte, ihm das Kruzifix aus der Dorfkirche unter die Nase hält und ihm schließlich einen selbstgemachten Holzpflock in's Herz rammt. Diesen kann man in einer Schreinerei fabrizieren, indem man mit einer Axt auf einem Holzstapel rumhackt.

Zu dem Obervampirmotz gelangt man übrigens folgendermaßen: Zuerst holt man sich einige Schwielen beim Wegräumen des Schutts in *Van Halens* Haus mittels einer Schaufel. Weiter geht's den Gang entlang bis zu dessen Ende, wo man auf eine verschlossene Tür stößt. Diese öffnet man mit einem gefundenen Schlüssel, welcher nicht der aus dem Tresor ist. Treppab bis zur nächsten Verzweigung nach rechts, vor deren Begehung man sich bewaffnet haben sollte, denn nach zwei Rechts-Knicken gibt's einige Vampire zu begrüßen. Ein Messer ist hier genau das Richtige! Nach einem weiteren Abgang kann man auch schon in des Obervamp's Augen starren. Vergelt's Gott.

Cola Duck

Auch die SSW-Crew hat noch einen Beitrag zu diesem Programm: Van Halen und seine Assistentin holt man wie folgt herbei: Man öffnet im Haus gleich im Flur hinter der Eingangstür die Schublade des kleinen Schrankes. Man liest das Notizbuch und geht dann zur Post. Jetzt betätigt man den Fernschreiber. Nach kurzer Zeit kommen die beiden an. Unendlich viel Essen kann man auch bekommen, und zwar beim Metzger: Wenn man die Wurst und den Schinken holt, und nach einer Weile wieder zum Metzger geht, ist der Vorrat wieder aufgefrischt. Am Apfelbaum hängen unendlich viele Äpfel! Wenn man die Holzpflöcke aus der Schreinerei noch zusätzlich mit dem Messer bearbeitet, hat man neue Munition für die Armbrust.

Fatal Heritage

Als Antwort auf die Frage aus der ASM 01/91 ist diese Komplettlösung anzusehen. *Here we go*: In der Wohnung nimmt man sich als erstes das Schlüsselbund vom Schrank, steigt auf das Sofa und untersucht das Buch „Der Anhalter“, um die Geheimnummer der EC-Karte zu bekommen. Jetzt nach rechts ins Arbeitszimmer, Licht anschalten, die Münzen vom Regal und das Blatt Papier (Plan der Insel) vom Schreibtisch nehmen, die linke untere Schublade des Schreibtischs öffnen und die Kartei untersuchen. Hierauf sollte man Boris auswählen und mit diesem links in den Flur gehen, den Mantel nehmen, kurz in die Küche schauen und sich die Knochen schnappen.

Zurück im Flur öffnet man die Wohnungstür, worauf das Telefon zu klingeln beginnt. Mit dem Anwalt am Telefon kann man ruhig sprechen, die Antwort ist 3,3,3,2,2. Nun geht man hinaus und schließt die Wohnungstür. Anschließend wird die Besenkammer geöffnet, aus deren rechte, untere Ecke man die Flasche und den darunterliegenden Zettel entwendet. Die Flasche ist übrigens von keinem praktischen Wert. Auch den Eimer sollte man hier abklopfen, denn er verbirgt ein Feuerzeug, das später noch von einigem Nutzen ist. Die Besenkammer kann schließlich geschlossen werden, ebenso kann man mit der Haustür verfahren.

Via Aufzug gelangt man in's Erdgeschoß. Dort angekommen begibt man sich auf die Straße und nach rechts zum Kiosk. Man spricht mit der Oma (Antwort 2,1,2,3), geht zweimal nach links, untersucht den Fußabtreter und findet eine 10-Franc-Münze. Hier benutzt man Boris an dem Fenster, hinter dem sich die Frau befindet. Sie erscheint im Fenster und bietet sich zum Plausch an. Antwort 3,2,2,2 gilt es jetzt von den Lippen zu lassen. Jetzt kann man ins Büro des Notars, wo man dem Notar mit 2,3,2,3,1,1,2,1 Rede und Antwort steht. Zurück in der Wohnung sollte man im Arbeitszimmer die Kartei untersuchen. Joe sollte dabei anwesend sein, denn er kann die rechte Schublade des Schreibtisches öffnen. Die dort auffindbare EC-Karte stecke man sich ein und untersuche erneut die Kartei, wobei man Heinz mitnehmen sollte. Nun runter zum Ausgang und nicht vergessen, die Haustür zu schließen, damit man nicht später am Flughafen zurück zur Wohnung gebeten wird.

Außer Haus gehe man dreimal links und zum Geldautomat. Hier benutzt man die EC-Karte am Schlitz und untersucht die Tastatur. Nachdem man die Geheimnummer eingegeben hat, kann man auch 1000 DM abheben. Nach dreimaliger Widerholung hat man -summa summmarum- 3000 DM, mit denen man zurück zum Kiosk geht, die anbei stehende Telefonzelle öffnet und die Münzen in den Geldschlitz wirft. Im Inventar kann man jetzt den Zettel mit der Taxi-Rufnummer sichtbar machen, die Tastatur untersuchen und die besagte Nummer eingeben. Der Taxifahrer will anschließend 2,2,1 hören, worauf man ins Taxi steigen kann.

Am Eingang des Flughafens darf man die dort sichtbare Frau ansprechen (1,2,2,2).

Flugplan-Untersuchen ist als nächstes angesagt, Paris ist erstmal das Ziel unserer Träume (und Reise). In Paris eingetroffen, hält man einen Small-Talk mit der Lufthansa-Hosteß (2,2,1), um den Flugplan, der vor ihr liegt, ebenfalls untersuchen zu können. Auf geht's nach rechts, runter in die Metro und versuchen, wieder nach rechts zu gehen. Dies geht leider nicht, weil die Metro wegen einer Bombendrohung geschlossen ist. Nun gut! Also wieder rauf, den Flugplan nochmals inspiziert, Dakar angepeilt und ab dafür. In Dakar gelandet, geht man nach rechts und redet mit dem netten Beamten in der Nähe (1,1,1,1,2,2,2). Heinz sollte beim Beamten auftreten.

Flugs zurück zum Flughafen (Heinz verschwindet), ins Abfertigungsgebäude und los nach Miami. Hier mit dem Zocker sprechen und sechsmal mit ihm spielen. Das Konto sollte sich dann nochmals um 3000 DM erhöhen. Nach links den Abflugplan untersuchen, und weiter geht's nach Berlin. Hier wieder in die Wohnung, Holger aufgabeln und runter zum Kiosk. Wieder mit der Oma sprechen (3,1), den Ballon nehmen und zum Flughafen. Wieder nach Miami fliegen, den Zocker erneut um 3000 DM erleichtern und das Schließfach 13 untersuchen. Holger sollte hier in Aktion treten, was dem Spieler auch prompt einen Koffer beschert, der die Bombenpläne für die Metro in Paris beinhaltet. Paris ist also wieder angesagt! Hier direkt in die Metro und „den Schalter schlagen“.

Dem Beamten, der dann



erscheint, gibt man den Koffer und spricht nochmal mit ihm (3,1). Die 10 Franc-Münze kann man auch gleich da lassen, wofür man eine Metro-Karte mitnehmen kann. Diese benutzt man links am Kartenschlitz, und es erscheint eine Karte der Metro. Nun klickt man die Zahl 11 an und sieht wieder einen Spieler, dem man nochmalig 3000 DM abknöpfen kann. Zurück zur Metro (Karte erscheint), Pasteur anklicken, die Rolltreppe anschalten, zum Ausgang und dann auf die Straße. Der Ballon kann an den Scherben vor dem Fenster benutzt werden, und der Arzt erscheint hierauf.

Nach Aussprache (1,2,2,2,1) wälzt man sich zum Eingang, läßt sich impfen und nimmt den Impfpaß vom Arzt entgegen. Rückweg über Metro und Flughafen gen Berlin ist angesagt. In der Wohnung holt man Chris ab und fliegt nach Miami. Ein Zockbruder ist auch hier wieder zu Diensten....

Danach pirscht man sich zum Ausgang vor und „schlägt das Taxi". Dem Fahrer haut man 2,2,1,2,1 um die Ohren und steigt ein. Am Hafen geht man auf das Schiff und sucht den Kühlraum auf. Die rote Klappe rechts neben der Tür ist zu öffnen, der Schalter zu betätigen und die Tür anschließend von Hand zu entriegeln. Mit einem Mantel friert man im Kühlraum auch nur minimal.

Zeitsprung.... Auf der Insel angekommen ist schon wieder so ein lästiger Zollbeamter zu belabern (2,1,1,2,2) und der Impfpaß vorzuzeigen. Dann zweimal rechts und den Straßenverkäufer anhauen (3,2,2,1,1,1). Die Axt nimmt man jetzt und geht nach rechts, sagt dem Tankstellenbesitzer 1,1, dann nach links und wieder nach rechts, wo man, gähn, dem Tankwart 2,1,2,1,1 entgegnet und Chris' Walkman übergibt. Im Hafen benutzt man das Schiff nach Dakar, weiter nach Paris, Berlin, in die Wohnung und Coco holen. Dann fliegt man nach Miami, trifft „Sie wissen schon", fährt zum Hafen, geht aufs Schiff und in den Kühlraum. Achtung! Jetzt zuerst Tür schließen, Schalter betätigen und Tür wieder öffnen. Der Mantel kann wieder benutzt werden.

Auf der Insel zum zweiten Male sofort zum Wagen gehen, einsteigen, Karte benutzen und untersuchen. Zuerst zur Hütte fahren, hineingehen, mit der Bewohnerin sprechen (2,3,2,2,3,3) und nochmal sprechen (2,1,2,1,3,2,2). Den Diamanten ergreife man sich, verlasse die Hütte und statte der Mine einen Besuch ab. Dort kann man die Bretter vor dem Eingang mit der Axt zerschlagen, diese aufklauben und zur Brücke fahren. An dieser Stelle können die Bretter sinnvoll genutzt werden, woraufhin es zur Hütte geht. Cocos Spiegel wird bei der Lichtschranke benutzt, dann zum Sonnengott marschiert, der Diamant bei der Statue benutzt und das Testament plus Schlüssel eingesammelt. Die nächste Station ist das Haupthaus. Die Garage wird mit dem Schlüssel geöffnet, hineingegangen, dem Hund die Knochen gegeben, einmal Dynamit genommen, und zurück geht's zur Mine. Hier drin wird das explosive Stöffchen in die linke Mulde gelegt und mit dem Feuerzeug angezündet. Nach der Zündung sollte man sich sofort aus der Mine entfernen, irgendwie verständlich, nicht wahr? Letztendlich geht's ab nach El Dorado City, zum Hafen auf das Schiff nach Dakar, nach Paris, Berlin und dort zum Notar. Hier übergibt man das Testament und hat's geschafft!!! *Uwe Stadtler*

Dragon Wars

Den Endkampf mit *Namtar* möchte Andreas Guldner allen interessierten Lesern wie folgt schildern:

Namtar erreicht man über Salvation. Dort befindet sich drei Felder nördlich/zwei Felder östlich vom Ein- und Ausgang der Magan Underworld eine Stelle, an der man mit *Use Attribute Intelligence* und *Use Skill Climb* weiterkommt, ohne kämpfen zu müssen. Nun begibt man sich zu der Stelle mit Paragraph 55. Hier benutzt man die *Golden Boots*. Sobald man durch die Tür gegangen ist, befindet man sich in einem Raum, in dem man in die *Depths of Nisir* fällt.

Ist man dort angekommen, zerstört man die Mauer im Süden (*Soften Stone*), rückt ein Feld vor und zerstört die nächste Mauer. Man kann von diesem Ort aus zu Buck Ironhead und diesem einen tödlichen Besuch abstatten, was aber nicht zur Lösung des Spiels beiträgt. Um zu Namtar zu kommen, muß man sich vielmehr westlich halten, bis man an eine Mauer kommt, in der sich lediglich eine einzige Tür befindet. Durch diese geht man selbstverständlich ebenso wie durch die nächste, bis man in einen großen Raum kommt, in dem sich ein quadratisches Gebäude ohne Tür befindet. Das Gebäude betritt man wieder mit *Soften Stone*. In der Mitte desselbigen findet man den Teleport zum Schlachtfeld des Endkampfes.

Der Endkampf/Vorbereitung:

1.) Zauberer in hintere Reihe stellen und mit magischen Items (*Dragon Horn, Ice Wand*), bzw. Bögen geladen mit *Magic Quiver* ausrüsten!

2.) Kämpfer sollten natürlich in der vorderen Reihe stehen.

3.) Das *Dragon Gem* kommt jetzt zur Anwendung! Es ruft die Dragon Queen herbei, die die Armee Namtars tötet. Namtar muß insgesamt 3-4 mal getötet werden, und zwar ohne eigene Verluste!! Nach dem ersten Kampf erhält man den *Dead Body Namtars*. Anschließend wird die Abenteurergruppe in die Magan Underworld versetzt, und zwar in die Nähe der Magieaufladezone. Sobald man weitergeht, erwacht Namtar zu neuem Leben und greift erneut an, unterstützt durch 30 Goblins. Die Goblins sollten jetzt zuerst mit *Inferno* vernichtet werden, dann gilt es wieder, Namtar zu erledigen. Der Leichnam Namtars erscheint dann wieder. Wenn man diesen aber zu der Stelle in der Nähe des Zugangs nach *Salvation* gebracht hat, an der es heißt: *„This finger of Rock raises from the Pit that spawned Namtar"*, will dieser es noch ein letztes Mal wissen. Er muß jetzt verfolgt und getötet werden. Der nun mausetote Leichnam Namtars kann als Item aufgenommen und auch benutzt werden!! Er ermöglicht es dem Spieler nämlich, den Sturz des Tyrannen ins tiefe Loch anzuschauen.

Mit einigen weiteren schönen Bildern verabschiedet sich dann das Programm.

Nichtsdestotrotz hier noch schnell zwei Tips: Die magischen Items können an einer Magieaufladezone mit einem *Charger* auf bis zu 49 Anwendungen gebracht werden, indem man, sobald dem Character die Energie durchs *Chargen* ausgeht, das Game anhält. Nach dem Aufheben der Pause wird die Energie des Characters nämlich wieder neu aufgefüllt. Das Lager an *Dragonstones* in den Tar Ruins (in ASM Special 8/90 als Level 2 bezeichnet) füllt sich immer neu auf, sobald man die Tars Ruins verläßt! *Andreas Guldner*

Und noch zwo Hinweise zu diesem Spiel aus Mettingen:

1.) In der Magan Underworld kann man sich einen hübschen Erfahrungspunktebonus abholen. In *Irkalla's Realm* sollte man einmal versuchen, auf dem rechten Abgrund (neben dem Wasser) spazieren zu gehen.

2.) Aus *Necropolis* gibt es

einen Ausgang! Man kann, wenn man das Piratenschiff nicht hat, durch das Spinnenportal im östlichen Teil der Stadt nach *Dilmun* teleportiert werden!

Asterix – Operation Hinkelstein

Kaum zu glauben, aber wahr:......die Komplettlösung von Asterix-Op. Hinkelstein: Zuerst geht man zu Majestix. Kurz darauf bricht ein Unwetter aus, und der Seher Lügfix kommt ins Haus. Nachdem wir eine Energiekeule an diesen verloren haben, gehen wir besser erstmal rechts eine Sichel, eine Weinamphore und einen frischen (?) Fisch kaufen. Mit den letzteren beiden Utensilien kann man nämlich dem Seher seine Würfel- und Lesedienste entlocken, ohne jedes mal eine wertvolle E-Keule abdrücken zu müssen. Im ersten Waldbild dann geht Ihr am besten sofort nach oben. Dort findet man Waldbeeren, die Ihr Euch einstecken solltet. Jetzt kann man mal wieder beim Seher vorbeischauen, um mit ihm ein bißchen rumzuwürfeln, vorausgesetzt natürlich, die Kasse ist einigermaßen leer. Wer hier nämlich gewinnt, hat einen Beutel Sesterzen mehr im Säckel. Es geht weiter nach rechts auf dem Spielfeld; wo man Wildschweine per Sprung erledigen kann, falls es an Energie mangeln sollte. Auf dem Rückweg kann man diesmal feststellen, daß der Seher nicht mehr da ist. Dafür kann jetzt von links auf das Faß gesprungen werden, um Öl für den Trank zu ergattern. Im Dorf herrscht dann anschließend reger Luftverkehr der *Flying-Fish-Airlines*, also aufgepaßt!

Miraculix kann man jetzt die Zutaten 2,4 und 5 geben, woraufhin der Trank explodiert und das Ergebnis alsbald sichtbar wird. Für weitere Experimente ist dann ein lebendes Versuchsobjekt vonnöten....

Richtig, ein Römer muß jetzt gefangen werden. Dazu zum Bild mit der Römerpatrouille gehen und den Römer mit dem Topf auf dem Kopf entführen. Bei Miraculix angelangt, mischt dieser die Zutaten 1,3 und 5. Nach dem köstlichen Trank fühlt sich der Römer so erleichtert, daß er prompt ins Römerlager fliegt, in das sich Asterix und Co. auch begeben sollten. Unterwegs können wieder einige Zutaten aufgesammelt werden. Bei den römischen Spielkameraden angelangt, solltet Ihr dem Zenturio Gaius Augus einen Besuch abstatten. Wenn dieser nicht im Lager ist, nimmt man sich die Lorbeeren mit, ohne sie verdient zu haben, und überbringt sie Miraculix, der diese mit den Ingredienzien 2,3 und 6 zum Zaubertrank zusammenmixt. Damit ist das Spiel beendet, und das Dorf ist gerettet!!

Marcel Steger

Vermeer

André hatte sich in der ASM 02/91 eine vollständige Lösung von Vermeer gewünscht. Powerman macht's möglich:

Mit dem Anfangskapital sollte man Dollars oder Aktien kaufen, die im Spielverlauf sinken oder steigen. Mit gespartem Geld kann man zu einer Stadt fahren, wie z.B. Ankara, und dort eine Plantage eröffnen. In Ankara kann man sehr gut Tabak anbauen, vorher muß allerdings Land und Tabak erstanden werden. Arbeiter müssen übrigens auch eingestellt werden. In den anderen Städten muß der Spieler selber herausfinden, was sich anzubauen lohnt. Dies kann man folgendermaßen angehen: Man kauft alle vier Sorten Nutzplanzen (z.B. 10 von jeder) und baut diese über 20 Tage an. Anhand der Ernteerträge läßt sich schließlich ermessen, was auf dem jeweiligen Boden am besten wächst. Die Ernte wird jeweils nach London oder New York geschickt und dort verkauft. Man sollte selbstverständlich in vielen Städten Plantagen aufziehen, um das Kapital entsprechend schnell zu erhöhen. Mit dem gewonnenen Geld kann man anschließend Bilder ersteigern. Wenn man eine bestimmte Anzahl von Gemälden in den verschiedenen Kunstrichtungen sein Eigen nennen kann, hat man auch schon gewonnen.

The Powerman

The Pawn

Auch bei der Frage zu The Pawn aus der ASM 02/91 war guter Rat nicht teuer: Da der Drache kurzsichtig ist, gibt man ihm das Prisma. Dann beleuchtet man die Hobbits mit folgendem Befehl: *Shine the White at the Hobbits.* Da der Drache nicht sofort richtig sieht, muß man diesen Befehl zweimal eingeben. Falls es nicht klappt, erneut probieren!!

Wolfgang Fröde

Uninvited

Zu der Problemstellung aus ASM 02/91 meint Christian: Nun, da wir uneingeladen und trotzdem da sind, muß einer von uns gehen, im Zweifelsfalle aber nun einmal sie. Solltest Du ihr allerdings schon gegenüberstehen und auf Hilfe warten, dann vergiß es einfach – der Mord an der schönen Lady will gut geplant sein!

Als erstes gehen wir ein Stockwerk höher und öffnen die erste rechte Tür (von Dir aus gesehen). Es ist die Besenkammer. So etwa im zweiten Regal stehen mehrere Flaschen. Eine davon trägt die Aufschrift *No ghost. For poltergeists.....* Genau diese stecken wir ein und gehen wieder nach unten. Nun die Flasche öffnen! Es entströmt ihr ein teuflischer Gestank, der beweist, daß bis jetzt alles zu unseren Gunsten gelaufen ist. Jetzt noch die erste linke Tür öffnen und *Operate bottle on woman* aktivieren. Ein Schrei, und sie schmilzt dahin....

Christian B.

A.M.C.

Das Monster in der Grube im ersten Level (s. ASM 02/91) ist folgendermaßen zu besiegen: Man stelle sich vor die Grube und drücke viermal auf die linke Amiga-Taste. Jedesmal, wenn man auf dieses Knöppsche drückt, wirft der gute Mann nämlich Granaten. Irgendwann nach der Attacke taucht dann auch der Kopf des Monsters aus der Grube auf und verbrennt.

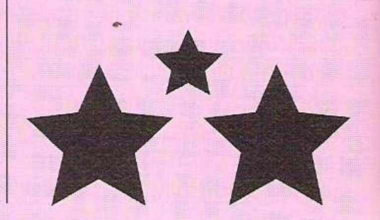
Andreas Korfel

Elite

Der fünfte, gleichzeitig auch gefährlichste Auftrag dreht sich um eine *Space-Station*, die von Thargoiden eingenommen worden ist (s. ASM 02/91). Diese Raumstation wird von starken Wachflotten der Thargoiden geschützt und ist zu zerstören. Ist die Aufgabe erledigt, erhält man den ECM-Jammer (Aktivierbar mit «L»), der es ermöglicht, feindliche ECM-Systeme zu zerstören und so die eigenen Raketen ins Ziel zu bringen.

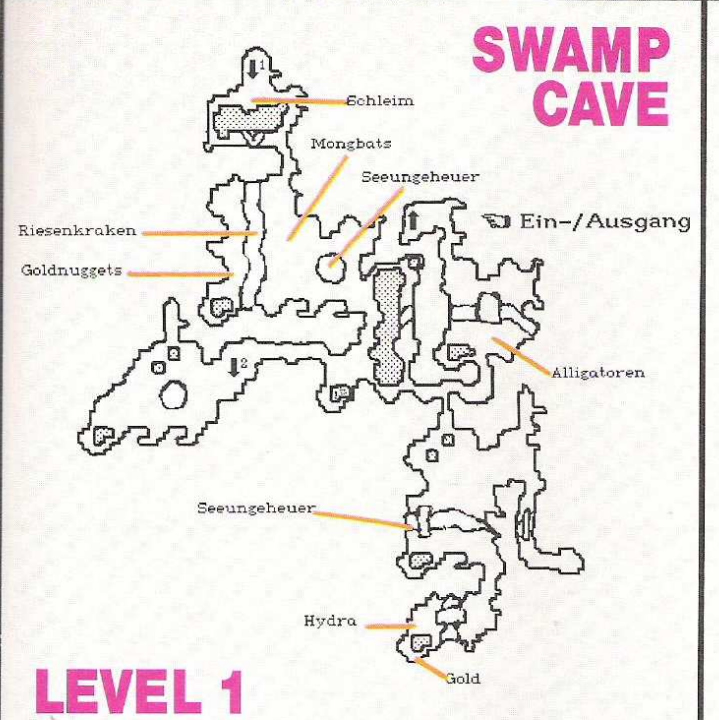
Dazu fliege man mit dem Tarnschild-Projektor so nah an die Station heran, daß man sie mit Leichtigkeit abschießen kann. Dann feuert man, was das Zeug hält, und mit etwas Glück hat man die Station auch schon zerstört. Danach fliegt man zum nächsten Planeten und kassiert die Belohnung.

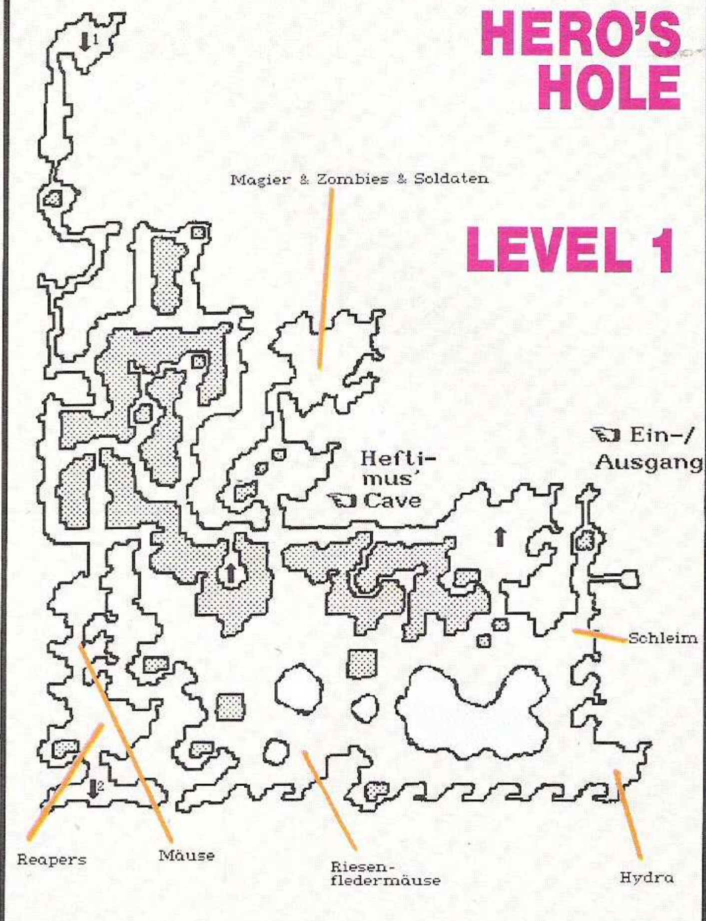
Arthur Beauty

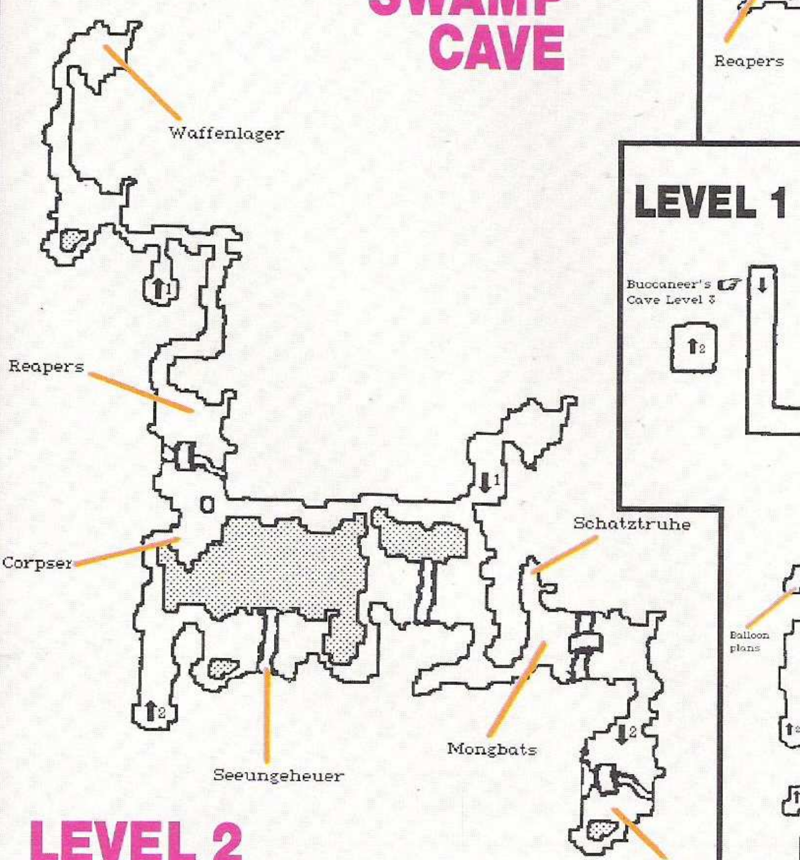


ULTIMA 6

In unserer Kopfnuß der Ausgabe 1/91 fehlten leider sämtliche Abbildungen. Hier liefern wir die wichtigsten Karten nach.







LEVEL 1

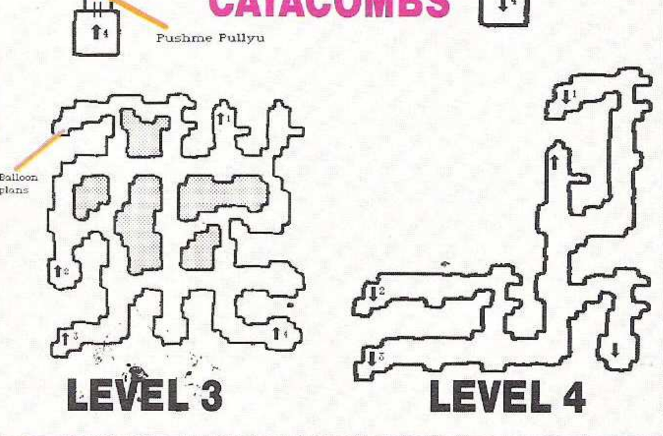
LEVEL 2

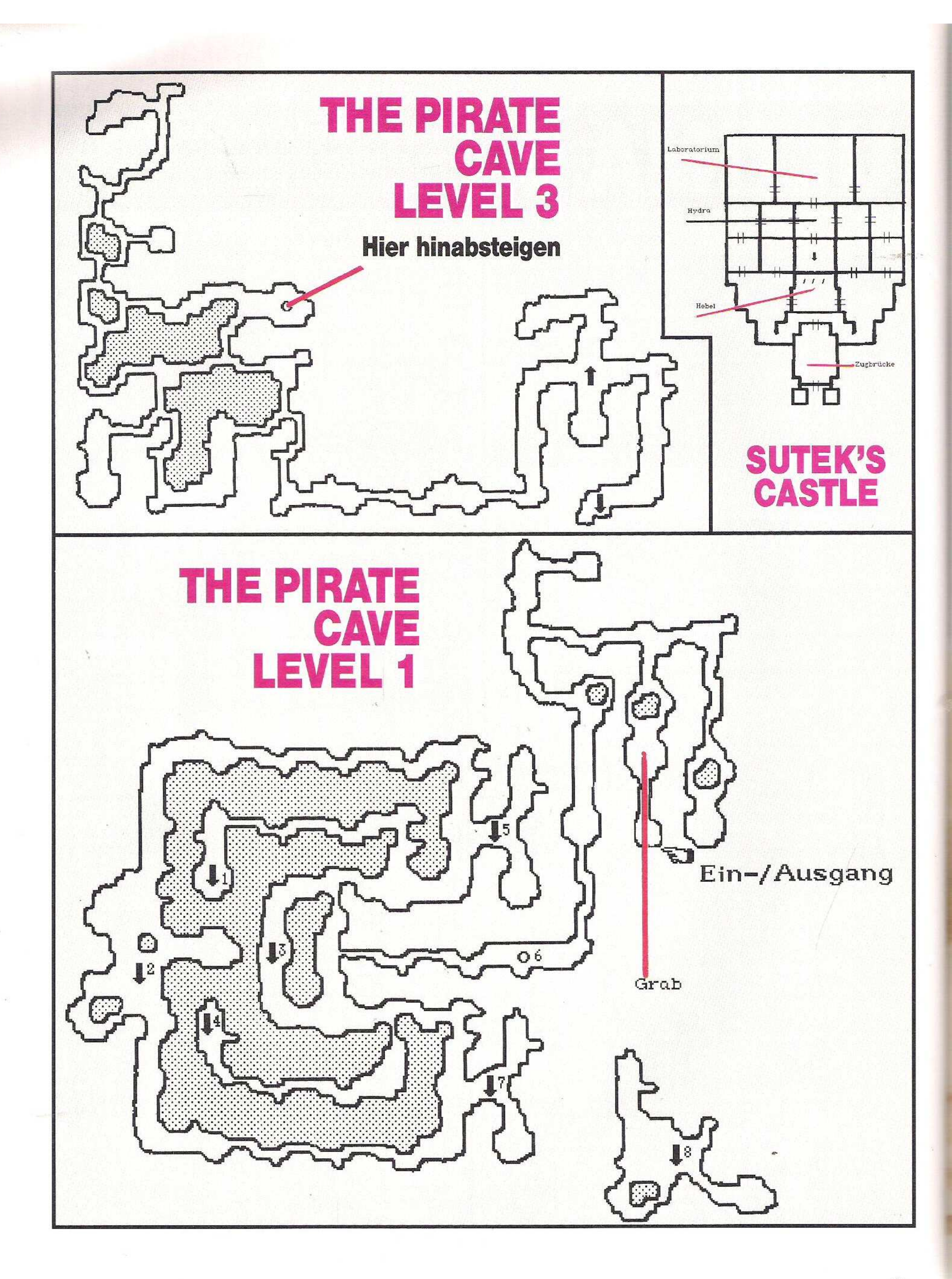
Buccaneer's Cave Level 3

Sutek's Catacombs Level 3

Pushme Pullyu

SUTEK'S CATACOMBS




THE PIRATE CAVE LEVEL 3
Hier hinabsteigen
Laboratorium
Hydra
Hebel
Zugbrücke
SUTEK'S CASTLE
THE PIRATE CAVE LEVEL 1
5
1
Ein-/Ausgang
3
O6
2
Grab
4
7
8

LEVEL 1

Heroes' Hole

Ein-/
Ausgang

DUNGEON DESPISE

Hydro

Game & Gold

Monbats

Trolls

Headlesses

Corpses

Toter

Mäuse

DUNGEON

DESPISE

Gremlins
Gazer
Riesenspinnen

Insekten

Reapers

Ringe

Wölfe

Skelette

LEVEL 2

Bis ans Ende aller Tage.

Euer

Uli

KOPFNUSS

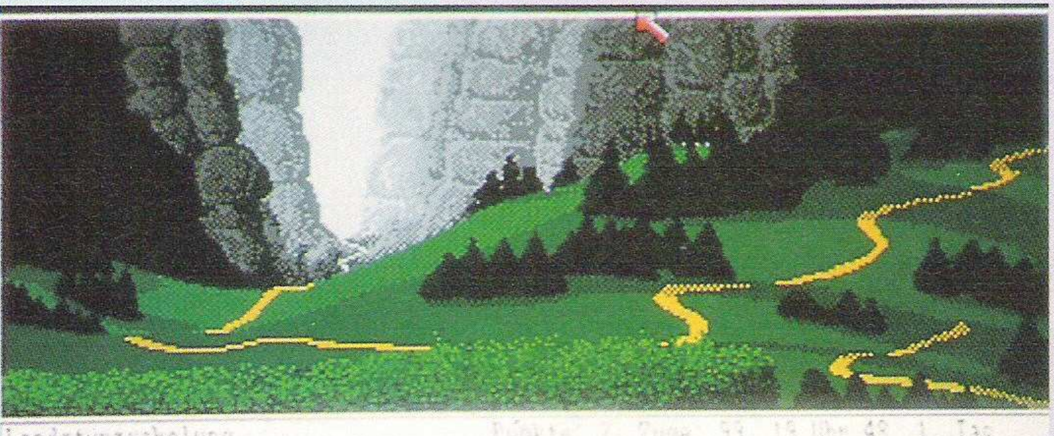
DAS STUNDENGLAS

Das Spiel beginnt im Jahre 2012. Zur Jahrtausendwende ging die ökologische Zeitbombe hoch. Die Zivilisation liegt darnieder. Die Menschen, die überlebt haben, werden von plündernden Banden bedroht. Der Spieler kann den Spielfortschritt an seiner Punktzahl erkennen. Man kann 100 Punkte erreichen. In der von mir beschriebenen Lösung habe ich 99 Punkte erspielt.

Zu Beginn des Spiels befinde ich mich auf der Straße und muß mich schnellstens der Verfolgung dieser Banden entziehen. Ich gehe nach Westen und betrete den Spielwarenladen. Um die Verfolger abzuschütteln, schließe ich die Tür und schiebe den Riegel vor (1 Punkt). Nun untersuche ich die Truhe und drücke – wie mir die Anleitung verrät – Stift 96, woraufhin ein Hohlraum sichtbar wird, in dem der Schlüssel zur Truhe liegt. Also schließe ich die Truhe auf, öffne den Deckel und betrete die Truhe (1 Punkt/gesamt: 2 Punkte).

Ich finde mich in einer ganz anderen Welt wieder, schwimmend im Funkelsee. Da ich in nördlicher Richtung ein Wasserschloß sehe, schwimme ich dorthin. Auf dem Pier befindet sich einer von 12 Torbögen. Man sollte jeden Torbogen untersuchen und sich die Nummer des Torbogens aufschreiben. Ein Mädchen namens Yanyi guckt aus dem Schloß und ruft mich hinein.

Im Schloß erzählt sie mir, daß das Stundenglas verschwunden ist. Meine Aufgabe besteht darin, dieses wiederzufinden. Yanyi kann mir mit 12 Geheimnissen von 12 Weisen weiterhelfen. Ich soll mich nun ins Flußtal begeben und die Namen der 12 Weisen herausfinden, damit mir Yanyi dann das jeweilige Geheimnis verraten kann. Bevor ich mich auf den Weg mache, gibt sie mir noch einen Tip: Ich soll mich zuerst zum Zauberer Kautz ins Felsenschloß auf dem Eisenstein begeben und ihn nach dem Stundenglas fragen.



Also verlasse ich das Schloß nach Süden, gehe ins Boot, binde es los und fahre zum Bootssteg. Bevor ich den Steg betrete, binde ich das Boot fest. Nun gehe ich auf den Eisenstein, nach Norden zum Schloßtor und klopfe ans Tor. Kautz schaut durchs Guckloch, kann mir aber das Tor nicht öffnen, da ihm der Eisenschlüssel fehlt. Da ich hier zunächst nicht weiter komme, gehe ich auf die Dorfwiese und betrete die Kirche. Hier frage ich den Pfarrer nach dem Schlüssel.

Er teilt mir mit, daß die Hexe ihn wohl hat. Um das Spiel lösen zu können, muß man jede Person nach einer Münze fragen. Es gibt insgesamt 12, die jeweils ein Geheimnis der 12 Weisen entschlüsseln helfen. Also frage ich den Pfarrer nach seiner Münze, die er mir ohne Gegenleistung gibt (Münze 1). Bevor ich zur Hexe gehe, frage ich den Pfarrer noch nach dem Stundenglas. Er teilt mir

mit, daß es von der Munterwasserinsel gestohlen wurde.

Nun gehe ich ins Hexenhaus und frage die Hexe nach dem Schlüssel. Sie verlangt von mir, ihr Krötenwurz zu besorgen. Ich frage sie nach Krötenwurz und erfahre, daß der Pfarrer der Kräuterfachmann ist. Also kehre ich zur Kirche zurück, frage den Pfarrer nach dem Krötenwurz und erfahre, daß er im Moor beim Torbogen wächst.

Im Blubbermoor untersuche ich die Grasbüschel und nehme den Krötenwurz, den ich sofort zur Hexe bringe (5/7).

Nun erhalte ich den Eisenschlüssel und kann zum Zauberer Kautz zurückkehren. Auf dem Weg gehe ich aber noch erst in die Wirtsstube und frage den Wirt nach seiner Münze. In die Wirtsstube kann man nicht zu jeder Tageszeit, zur Not muß man zu einer günstigeren Zeit wiederkommen. Der Wirt verlangt für seine Münze den Zauberstab der Hexe. Ich erfahre auch, daß zu dem Zeitpunkt als das Stundenglas verschwand, die Hälfte der Leute aus dem Tal verschwunden ist.

Ich kehre zunächst auf den Eisenstein zurück, schließe das Schloßtor auf und gehe in die Halle des Felsenschlosses. Jetzt kann ich Kautz den Eisenschlüssel geben. Er schlägt mir ein Geschäft vor, auf das ich natürlich eingehe:

Ich erfahre, daß Kautz einen Feind namens Klapautz hat, der auf dem Gletscher in der Eisfeste wohnt. Klapautz hat das Stundenglas gestohlen. Es gibt aber die Schwierigkeit, daß die Eisfeste in einer fremden Welt gelandet ist. Kautz sagt mir, daß sechs Leute im Tal jeweils eine Münze besitzen. Nur mit Hilfe dieser Münzen kann ich zu Klapautz gelangen. Es liegt hier auch noch grober Basaltsand, der nach Kautz' Aussage der richtige für das Stundenglas ist. Zur Zeit sei der Sand im Stundenglas zu fein. Da das Stundenglas den Rhythmus des Lebens regelt, läuft alles viel zu schnell ab. Also mache ich mich daran, die restlichen fünf Münzen zu besorgen.

Um das erste Geheimnis zu erfahren, begebe ich mich ins Wasserschloß zu Yanyi („binde Boot los“, „fahre zum Wasserschloß“, „binde Boot fest“, „gehe auf Pier“). Man muß aufpassen, daß man nicht versehentlich statt Pier Steg eingibt, da man kurioserweise dann auf dem Steg steht, das Boot aber am Pier bleibt!

Um das erste Geheimnis zu erfahren, untersuche ich die Münze 1. Die Münze hat auf der Vorderseite die römische Zahl 'I' und auf der Rückseite das Symbol des Mondes, der Sonne, des Wassers, der Wolke, des Menschen oder der Sterne. Dies variiert von Münze zu Münze und von Spiel zu Spiel. Man muß jetzt das der Spielpackung beiliegende Symbolrad benutzen. Folgendes Beispiel soll das Verfahren, das sich bei jeder Münze wiederholt, erläutern:

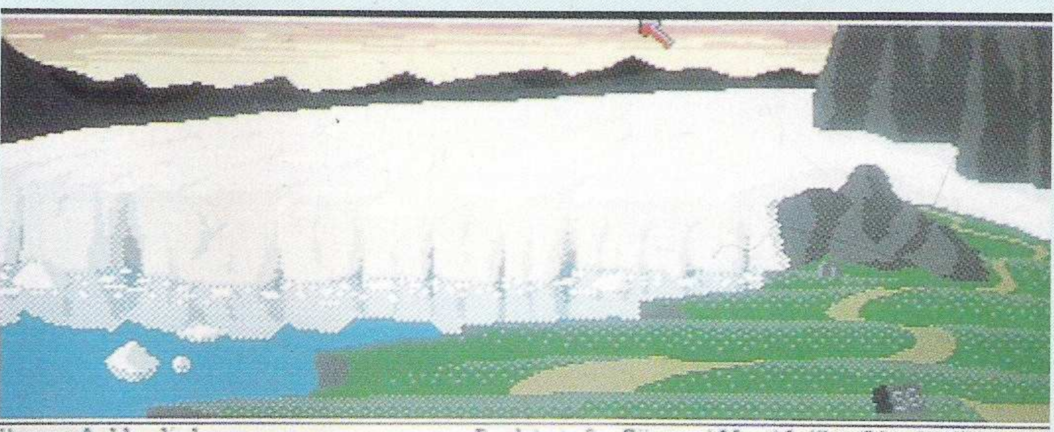
Auf der Rückseite der Münze I befindet sich das Symbol des Mondes. Ich stelle das Bild des Mondes auf der inneren Scheibe unter die I auf der äußeren Scheibe und sehe im großen Fenster die Buchstaben 'GER' und eine Wolke. Jetzt drehe ich die Scheibe bis sich die Wolke unter der 'I' befindet. Im kleinen Fenster stehen die Buchstaben ELO. Der Name des ersten Weisen in diesem Beispiel lautet also GERELO. Ich frage Yanyi nach dem Namen, den ich mit dem Symbolrad ermittelt habe und erfahre das erste Geheimnis.

Die 12 Steintore sind magische Tore, die durchnumeriert sind. Wenn man zum Beispiel zu dem Ort möchte, an dem sich Torbogen 5 befindet, steckt man die Münze mit der Nummer 5 in den Schlitz an dem Torbogen, an dem man sich gerade befindet und geht hindurch. Die in den Schlitz gesteckte Münze fällt dann wieder in die Hand zurück.

Mit dem Boot fahre ich wieder zurück und gehe erneut ins Wirtshaus, wo sich der Müller, die Hexe, der Pfarrer und der Wirt aufhalten. Jetzt kann ich auch den Müller nach seiner Münze fragen. Er bittet als Gegenleistung um ein Stück Bergkristall.

Um an die Münze des Wirtes zu gelangen, gehe ich ins Hexenhaus und nehme den Zauberstab. Sobald ich das Hexenhaus verlassen will, erscheint die Hexe und verlangt, daß ich den Zauberstab wieder hinlege. Ich folge der Aufforderung beim zweiten Mal. Die Hexe muß mich jetzt fragen, was mir der Wirt für den Zauberstab versprochen hat. Ich gebe ein: „Er hat mir die Münze versprochen“, woraufhin die Hexe mir erlaubt, den Zauberstab zu nehmen. Sie verspricht mir ihre Münze, wenn ich ihr einen Gefallen tue. Sie gibt mir ein Medizinfläschchen, das ich dem Troll gegen seinen Schnupfen geben soll. Die Medizin ist allerdings zu bitter für den Troll. Bevor ich das Haus der Hexe verlasse, nehme ich den Zauberstab und das Fläschchen.

Nun kehre ich ins Wirtshaus zurück und gebe dem



Wirt den Zauberstab, woraufhin ich seine Münze bekomme (5/12) (Münze 2).

Um die bittere Medizin zu versüßen, bitte ich den Wirt um Wein („frage Wirt nach Wein“). Ich öffne die Flasche und das Fläschchen und leere das Fläschchen in die Flasche.

Jetzt gehe ich zum Steinbruch (oder nähere Umgebung) und gebe dem Troll die Flasche, die er leert. Am Steinbruch liegt ein Felsbrocken, auf den ich hinaufgehe. Ich lese die Verse, die mir die Wegbeschreibung auf den Gipfel des Zackensteins geben. Diese brauche ich aber erst später.

Mein nächstes Ziel ist der Blaueisgletscher nördlich des Bläulichsees, wo ich den Bergkristall hole.

Jetzt kann ich zum Hexenhaus zurückkehren und mir die Münze der Hexe geben lassen (einfach „warte“ eingeben) (5/17) (Münze 3).

Die Münze des Müllers hole ich mir in der Mühle, nachdem ich ihm den Bergkristall gegeben habe (5/22) (Münze 4).

Von hier aus gehe ich zum Wurzelwald, stecke Münze 2 in den Schlitz des Torbogens, gehe durch den Torbogen und lande auf dem Pier vor dem Wasserschloß. Ich brauche das Boot also nicht mehr.

Nun kann ich mir von Yanyi die Geheimnisse für die Münzen 2, 3 und 4 geben lassen (Verfahren wie oben beschrieben).

Yanyi erzählt mir, daß jemand die Welt durch das Einfüllen von feinerem Sand in das Stundenglas aus dem Lot gebracht hat. Das Ziel ist also, das Stundenglas zu finden und den falschen Sand gegen den richtigen auszutauschen.

Ich erfahre, daß unter den Eichen auf der Munterwasserinsel eine Steinpyramide steht, auf der das Stundenglas stand, bevor es entwendet wurde. Als das Stundenglas verschwand, wurde die Welt auseinandergerissen. Die Hälfte der Bewohner verschwand, ist aber noch im Tal und lebt in einer anderen Zeitsphäre. Ich kann mit Hilfe der sechs Münzen in die zweite Zeitsphäre überwechseln und dort die restlichen sechs Münzen finden. Nur mit allen zwölf Münzen können die beiden Zeitsphären wieder vereint werden. Wie ich den Sprung in die zweite Zeitsphäre schaffen kann, bleibt noch unklar.

Nun fehlen mir noch die Münzen des Fischers und des Schmieds. Also gehe ich zunächst zum Feenwald. Falls der Fischer nicht da ist, warte ich solange, bis er kommt. Ich frage ihn nach seiner Münze, woraufhin er mich um folgenden Gefallen bittet:

Ich soll die Seeschlange dazu bringen, es zu unterlassen, die Fische im See zu fressen. Ich frage ihn nach der Seeschlange, worauf er mir den Tip gibt, mich bei der Hexe zu erkundigen. Also gehe ich zum Hexenhaus. Die Hexe erzählt mir, daß Sir Archibald, die Seeschlange, mit dem Ungeheuer von Loch Ness verwandt ist, und daß sie sich einen Dudelsack wünscht. Ich frage die Hexe nach einem Dudelsack, woraufhin sie mir einen zaubert, mit dem ich zur Seeschlange gehe (Blubbermoor – am Seeufer). Nachdem ich der Seeschlange den Dudelsack gegeben habe, verspricht sie mir, zum Fischer zu schwimmen, um diesem den gewünschten Gefallen zu tun.



Wenn ich jetzt zum Fischer zurückgehe, gibt er mir seine Münze (5/27) (Münze 5).

Jetzt gehe ich zur Schmiede und frage den Schmied nach seiner Münze. Er verlangt als Gegenleistung einen guten Schmiedehammer. Er gibt mir noch den Tip, daß der Troll einen solchen besitzt, den er nicht mehr braucht. Den Troll finde ich in der Nähe des Steinbruchs. Er ist dieses Mal im nördlichen Finsterwald. Er verspricht mir den Hammer, wenn ich ihm einen Strauß Blumen gebe.

Da ich in diesem Wald keine Blumen finden kann, gehe ich in den Wurzelwald, wo ich das Gebüsch untersuche und die Blumen finde. Ich bringe sie zum Troll, erhalte den Hammer, den ich zum Schmied bringe, woraufhin ich dessen Münze erhalte (5/32) (Münze 6). Da ich nun alle sechs Münzen habe, gehe ich zu Yanyi ins Wasserschloß.

Nun kann ich von ihr die Geheimnisse 5 und 6 erfahren. Yanyi sagt mir, daß der Teppich hier im Wasserschloß den Übergang in die zweite Zeitsphäre ermöglicht. Um dorthin zu gelangen, muß ich einfach die sechs Münzen auf den Teppich legen. Um zurückzukehren muß ich alle zwölf Münzen auf den Teppich legen.

Das sechste Geheimnis rankt sich um den eiskalten Bläulichsee. Kein menschliches Wesen kann in ihm schwimmen, ohne zu erfrieren. An seinem Grund liegt ein Gegenstand von großer Bedeutung.

Nun lege ich die sechs Münzen auf den Teppich, nehme die Münzen wieder auf (5/37) und befinde mich immer noch bei Yanyi. Wenn man das Schloß verläßt, sieht man aber gewisse Unterschiede. Nun muß ich zunächst die restlichen sechs Münzen beschaffen.

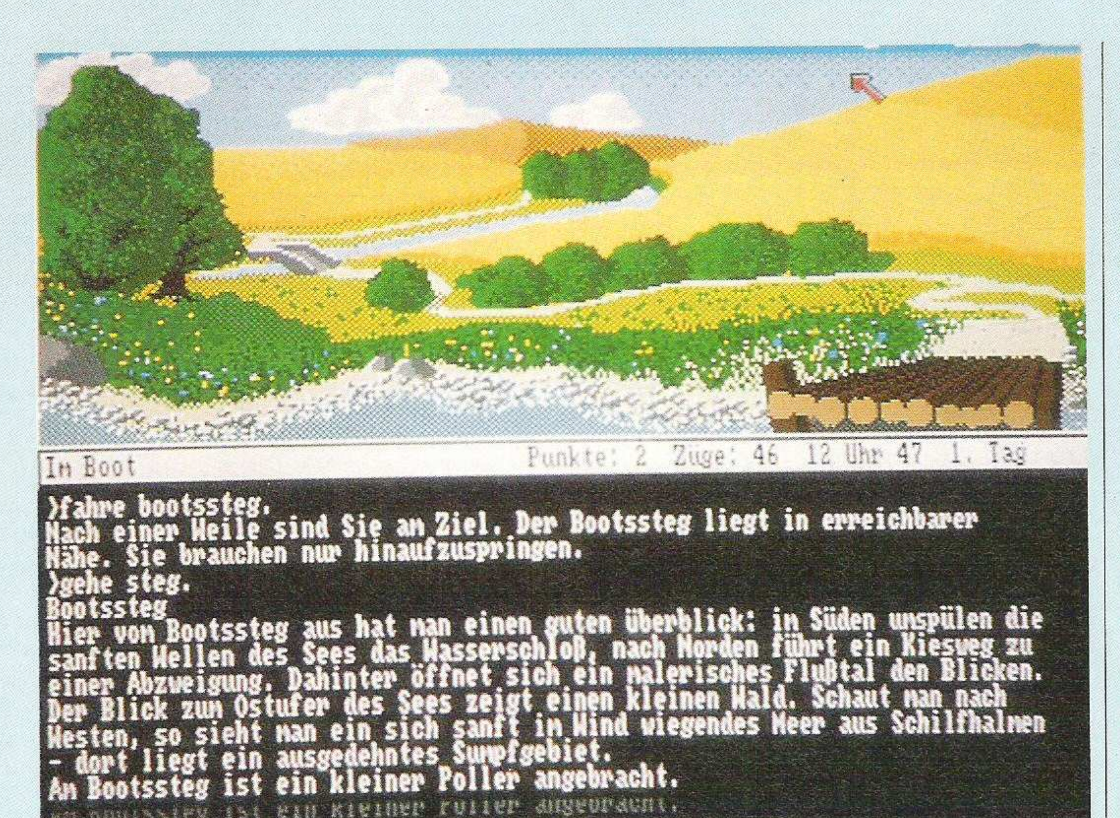
Bevor ich mich zunächst zum Haus des Schreiners begebe, gehe ich noch kurz zur Dorfbrücke, wo Fridolin, der Trunkenbold, sitzt, der aber nicht willens ist, mit mir zu kommunizieren.

Dann gehe ich zu Erasmus, dem Schreiner, und frage ihn nach seiner Münze. Er sagt mir, daß seine Münze von der Dorfbrücke in den Fluß gefallen und seitdem verschwunden ist. Ich befrage den Schreiner nach der Insel und erhalte den Hinweis, daß der Gnom sich immer zum Angeln auf der Insel aufhält. Der Schreiner weiß auch etwas über Fridolin. Er gibt mir den Tip, daß Fridolin manchmal Dinge in seiner Pulle versteckt. Bevor ich das Haus verlasse, nehme ich noch die Sägespäne und die Axt mit.

Der nächste Bewohner, den ich nach seiner Münze frage, ist Kuno, der Krämer, der sich in seinem Laden aufhält. Da er ein Freund von Denksportaufgaben ist, verlangt er als Gegenleistung die Lösung folgender Aufgabe:

Ich soll herausfinden, wie alt er gestern geworden ist. Also untersuche ich die Waren, dann die Kerzen, dann die Stearinkerzen und finde 10 Kisten zu 16 Stück. Zwei Schachteln sind leer, in der dritten liegt nur noch eine Kerze. Also Matheaufgabe:


COMING SOON...
BACK TO THE FUTURE PART III
UNITED SOFTWARE
image
WORKS



3x16 - 1 = 47. Ich gebe einfach ein „Du bist 47" und erhalte seine Münze (5/42) (Münze 7).

Jetzt gehe ich zur Abzweigung am See, wo ich auf Patrizia, die Bäuerin, treffe. Ich untersuche das Bauernhaus, versuche es zu betreten, was aber nicht geht, da mir eine verschlossene Tür den Weg versperrt. Ich untersuche die Tür und sehe, daß sich oberhalb des Querbalkens eine Trophäe befindet: der Schädel eines Hechtes auf einem Holzteller. Nun muß ich nur noch den Holzteller und das Maul des Hechtes untersuchen und finde die verschollene Münze des Schreiners, die ich einsacke (5/47) (Münze 8).

Jetzt frage ich die Bäuerin nach ihrer Münze. Ich muß sie mir natürlich verdienen: Ich soll das Einhorn bitten, ihr beim Pflügen zu helfen. Auf die Frage nach dem Einhorn, sagt sie mir, daß es im Feenwald wohnt und daß niemand seinen richtigen Namen kennt. Der Gnom weiß offensichtlich mehr. Also gehe ich zum Gnom, der sich zur Zeit auf der Dorfbrücke befindet (er ist sonst meistens im Wurzelwald). Ich frage den Gnom nach dem Einhorn und nach der Sage. Ich erfahre, daß ein Zauberer dem Einhorn seinen Namen nahm und den Greifen mit einem Bannwort belegt hat. Beide Worte sind aber irgendwo verzeichnet. Der Gnom weiß, daß der Name des Einhorns auf einem schwarzen Stein steht und daß das Bannwort in die Rinde des Wunderbaums geritzt ist. Nun frage ich den Gnom noch nach dem Greifen und erfahre, daß ich ihn besänftigen muß, um an die Greifeneierschale zu gelangen, die der Gnom braucht, um einen Wachtrunk herzustellen.

Von der Dorfbrücke springe ich ins Wasser und gelange nach Osten auf die Munterwasserinsel. Hier ist zunächst nur das Alchemiebuch wichtig, das ich mitnehme. Ich gehe nach Westen und klettere auf die Brücke zurück. Jetzt gebe ich dem Gnom sein Alchemiebuch und frage ihn danach. Die Antwort ist nicht sehr hilfreich.

Nun gehe ich in den Finsterwald, wo ich den Monolithen untersuche, auf dem sich Schriftzeichen befinden. Ich erfahre den Namen des Einhorns: SCHNEEFLOKKE. Nun kann ich zum Einhorn im Feenwald gehen und es bitten, der Bäuerin zu helfen („hilf Bäuerin"). Da es als Gegenleistung seinen Namen verlangt, sage ich: „Du heißt Schneeflocke", woraufhin es verspricht, zur Bäuerin zu gehen. Jetzt kann ich auch zur Bäuerin gehen und erhalte ihre Münze (5/52) (Münze 9).

Mein nächstes Ziel ist das Haus des Totengräbers. Um seine Münze zu bekommen, muß ich ihm einen Sarg aus Wunderbaumholz beschaffen. Vor seinem Haus steht eine Schaufel, die ich aber noch nicht nehmen kann.

Jetzt gehe ich zum Schuster und frage ihn nach seiner Münze. Da er Schulden beim Krämer hat, muß ich dem Schuster versprechen, die Schulden beim Krämer abzuarbeiten. Er gibt mir aber direkt seine Münze als Vorleistung (Münze 10). Obwohl nicht nötig, tue ich ihm den Gefallen. Ich gehe also zum Krämer zurück. Da ich die Schulden nicht bezahlen kann, schlägt er vor, daß ich einen Tag in seinem Lager arbeiten soll. Ich muß am nächsten Tag um acht Uhr zurückkehren.

Um die Zeit zu überbrükken und um die Geheimnisse 7 bis 10 zu erfahren, kehre ich zu Yanyi zurück. Das siebte Geheimnis hat mit dem Donnerfelsen zu tun. Es gab einen geheimen Zugang, der aber zur Zeit von Geröll verschüttet ist. Unter dem Donnerfelsen befindet sich eine verschlossene Tür, zu der der Schlüssel aber verschwunden ist. Ich erfahre auch, daß ein unterirdischer Zugang zum Bläulichsee zugemauert wurde, um eine Grotte trockenzulegen.

Das achte Geheimnis gibt mir Information über den sagenhaften Silberstein, aus dem ein Schmied Dinge machen kann, die nicht zerbrechen. Auf dem Gipfel des Eisensteins in der Schlucht soll es noch Silberstein geben.

Das neunte Geheimnis handelt vom Leder der Zakkensteinziege. Das Leder war nahezu unzerstörbar und soll sogar magische Eigenschaften haben. Ein Stück Leder soll im Steinbruch in einer Kuhle unter einem Felsquader versteckt sein.

Geheimnis 10 handelt von einem unterirdischen Felsendom, in dem eine Uhr, die in den Boden eingemeißelt ist, existiert. Von zwölf Gängen führt nur einer zu einem Geheimnis, aber erst, wenn die Uhr richtig aktiviert wird. Um dies zu tun, benötigt man alle zwölf Münzen, die man in Vertiefungen legen muß, allerdings nicht in der Reihenfolge ihrer Ziffern. Die richtige Reihenfolge bleibt zunächst unklar.

Nun kehre ich zum Krämerladen zurück und schlafe bis zum nächsten Morgen. Ich betrete den Laden und gelange ins Lager, wo ich Kartoffeln in Säcke füllen muß („nimm Sack", „fülle Sack"), solange bis der Krä-



mer mich erlöst. Aus meiner Sicht ist dies aber überflüssig, da es keine Punkte bringt und ich die Münze des Schusters ja bereits habe. Warum also arbeiten?

Mein nächstes Ziel ist der Blaueisgletscher, wo sich eine gewaltige Eisfeste befindet. Da mir der Schlüssel zum Tor fehlt, klopfe ich an das Tor. Ich erfahre, daß ich den Kristallschlüssel beschaffen muß, um die Eisfeste betreten zu können. Nun erinnere ich mich an die Wegbeschreibung, die ich auf dem Felsbrocken am Steinbruch gelesen habe. Der richtige Weg auf die Zackensteinspitze ist folgender vom Blaueisgletscher aus:

Ost - Nord - hinauf - Ost - hinauf - Ost - Süd - hinauf - West - hinauf - Ost - hinauf - Nord.

Hier finde ich den Wunderbaum, den ich mit der Axt fälle. Das Holz kann ich aber nicht tragen. Jetzt untersuche ich noch die Rinde und finde das gesuchte Bannwort: Abalamahalamatandra.

Nun geht es wieder zurück:

Süd - runter - West - runter - Ost - runter - Nord - West - runter - West - runter - Süd - West.

Jetzt auf schnellstem Weg auf den Greifenstein.

Hier frage ich den Greif nach dem Wunderbaum und auf seine Frage, ob ich ihn um einen Gefallen bitten will, antworte ich „ja". Ich steige auf den Greif und wir fliegen automatisch zum gefällten Wunderbaum und dann zum Haus des Schreiners, wo der Greif mich mit dem Wunderbaum absetzt. Ich gehe nun ins Haus des Schreiners und bitte ihn, einen Sarg zu bauen („mach Sarg aus Wunderbaumholz"). Er verspricht mir, einen Sarg zu bauen, den ich am nächsten Tag abholen kann.

Unterwegs zum nächsten Ziel sollte man Fridolin und die Bäuerin mal zum Stichwort „Schlucht" befragen. Ich



begebe mich nun zum Steinbruch, untersuche die Felsbrocken, hebe den Felsquader und finde ein Bündel in einer Kuhle, das sich als Zackensteinziegenleder entpuppt. Jetzt gehe ich zum Schuster und gebe ihm das Leder, woraufhin er verspricht, mir einen Wams anzufertigen, der auch am nächsten Tag fertig ist.

Nun gehe ich zurück auf den Greifenstein und spreche das Bannwort („sag Abalamahalamatandra"). Als Dank für die Befreiung gibt mir der Greif die Greifeneierschale, die ich umgehend zum Gnom im Wurzelwald bringe. Er gibt mir daraufhin eine Phiole, die einen Wachtrunk enthält, den ich Fridolin geben soll. Auf die Frage nach Fridolin erfahre ich unter anderem, daß der Gnom Salpeter bei ihm kauft, den er aus den Pilzen holt. Auf die Frage nach den Pilzen, erfahre ich, daß die Pilze eine Substanz enthalten, die mit Salpeter ein hochexplosives Gemisch ergibt. Also frage ich den Gnom nach einer Bombe und ich erfahre, daß er Sägespäne, Schwefel, Salpeter und Most benötigt, um eine Bombe zu bauen. Ich frage ihn nach dem Most und erfahre, daß ich die Bäuerin fragen soll.

Ich gehe also zu Fridolin auf die Dorfbrücke und gebe ihm die Phiole. Das Ergebnis ist aber dürftig. Mir ist nicht klargeworden, was man hier tun soll. Um an Fridolins Münze zu kommen, geht man folgendermaßen vor:

Ich singe, woraufhin Fridolin einschläft, ich untersuche die Pulle und nehme sie. Dies klappt nicht immer gleich beim ersten Mal. Unter Umständen muß man das Singen, Untersuchen und Nehmen der Pulle solange wiederholen, bis man die Pulle hat. Jetzt brauche ich nur noch die Pulle zu leeren und ich erhalte eine weitere Münze (1/53) (Münze 11).

Das nächste Ziel ist der Wurzelwald, wo ich die Pilze mit dem Stock schlage. Es rieselt Salpeter heraus, den ich mitnehme.

Bevor ich nun die letzten Gegenstände für die Bombe beschaffe, gebe ich dem Gnom die Sägespäne und den Salpeter. Jetzt gehe ich zur Bäuerin an der Abzweigung am See und frage sie nach Most, den sie mir gibt. Den fehlenden Schwefel finde ich in der Drachenhöhle, wo ich die Wände untersuchen muß. Jetzt kehre ich zum Gnom im Wurzelwald zurück und gebe ihm den Most und den Schwefel, woraufhin er mir eine Bombe baut. Er fragt mich, ob ich am Donnerfelsen sprengen will, was ich bejahe. Er gibt mir auch noch eine Knallerbse, die man in die Bombe drükken muß, um diese zu zünden.

Jetzt schlafe ich, bis der nächste Tag anbricht. Den Wams erhalte ich jetzt automatisch. Ich kann jetzt ins Haus des Schreiners gehen und den Sarg nehmen.

Um an die letzte Münze zu kommen, gehe ich zum Totengräber, gebe ihm den Sarg, erhalte die Münze (5/58) (Münze 12), und kann jetzt auch die Schaufel vor dem Haus mitnehmen.

Das nächste Ziel ist der Friedhof, wo ich die Gräber und die Kreuze untersuche. Ich grabe am Grab von Adelgund (zweimal) und finde ei-

nen Kristallschlüssel (5/63). Nun gehe ich auf den Eisenstein, klettere in die Schlucht, untersuche die Steine und nehme den Silberstein.

Jetzt ist es wieder Zeit, zu Yanyi ins Wasserschloß zurückzukehren, um die Geheimnisse 11 und 12 zu erfahren. In Geheimnis 11 erhalte ich einen Hinweis darauf, daß der Zauberer Kautz mit falschen Karten spielt und daß man sich gegen seinen Feuerzauber mit einem magischen Helm aus Silberstein schützen kann. Diesen Helm kann der Schmied anfertigen.

Im zwölften Geheimnis berichtet Yanyi über den Zauberer Klapautz, der den zwölften Weisen betrogen hat. Ich erhalte den Hinweis, daß ein Wams aus Zackensteinziegenleder mich vor der Zauberkraft schützen kann.

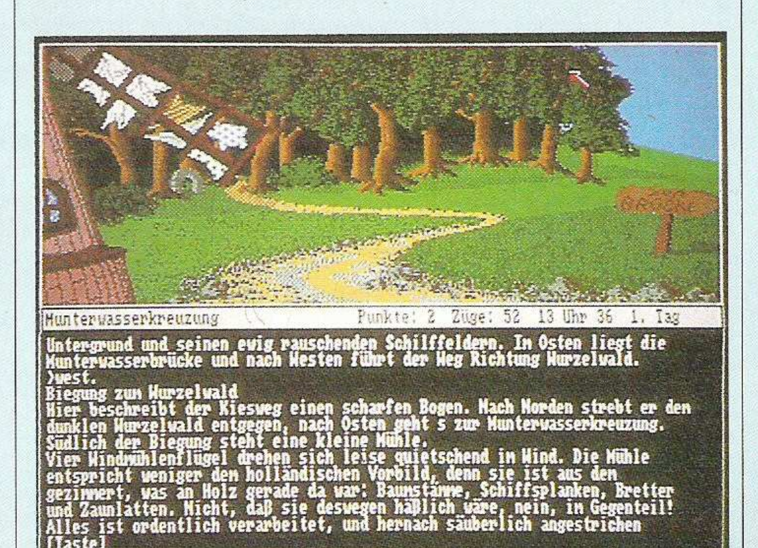
Jetzt lege ich alle 12 Münzen auf den Teppich und kehre somit in die erste Zeitsphäre zurück. Ich nehme die Münzen wieder auf und gehe zuerst ins Wirtshaus. Falls es geschlossen sein sollte, schläft man solange, bis es wieder geöffnet wird. Ich frage den Wirt nach Wein, den er mir auch gibt.

Nun gehe ich zur Schmiede und gebe dem Schmied den Silberstein und den Hammer. Da sein Feuer aber nicht heiß genug ist, kann er mir den Helm nicht bauen.

Nun gehe ich zunächst zum Troll im nördlichen Finsterwald, gebe ihm die Weinflasche, woraufhin er mich fragt, ob er ein paar Steine für mich schleppen soll. Ich sage „ja“ und antworte auf seine Frage, wo er die Steine schleppen soll, mit dem Wort „Donnerfelsen“, da ich an den Geröllhaufen denke, der den Zugang zur Höhle unter dem Wasserfall versperrt. Der Troll verschwindet und ich folge ihm auf schnellstem Wege zum Donnerfelsen.

Am Donnerfelsen warte ich solange, bis der Troll den Geröllhaufen weggeräumt hat (5/68). Nun gehe ich nach Norden unter den Felsen und befinde mich vor einer abgeschlossenen Felsentür. Nach Osten kann ich in eine Grotte gehen. Ich untersuche die Felsfläche und erkenne, daß ich vor einer verwitterten Mauer stehe, die von feinen Ritzen durchzogen ist. Da ich mich in der Nähe des Bläulichsees befinde, könnte es sich um den zugemauerten Zugang zum See handeln. Also stecke ich die Bombe in die Ritze, drücke die Knallerbse in die Bombe und gehe sofort nach Westen und dann nach Süden (5/73).

Die Bombe explodiert, Wasser schießt aus der Grotte hervor. Da ich in dem eiskalten Wasser des Bläulichsees ja nicht schwimmen kann, benötige ich Hilfe. Ich begebe mich zur Seeschlange im Blubbermoor am Seeufer. Ich frage die Seeschlange nach dem Bläulichsee und sage zur Schlange: „Archibald schwimme zum Bläulichsee“. Auf die Frage, ob ich einen Geheimgang entdeckt habe, antworte ich mit „ja“, woraufhin die Seeschlange mir mitteilt, daß wir uns am Donnerfelsen wiedertreffen. Sie schwimmt los in Richtung Geheimgang. Am Donnerfelsen fragt mich die Seeschlange, nachdem sie sich von dem Zugang zum Bläulichsee überzeugt hat, ob ich eine Hilfeleistung benötige.



Ich sage „ja“ und sie verspricht, in die Tiefen des Sees hinabzutauchen. Treffpunkt ist oben am See. Also gehe ich zum Bläulichsee und warte auf die Seeschlange. Sie taucht auf und gibt mir einen großen Felsenschlüssel, den sie auf dem Grund des Sees gefunden hat.

Nun gehe ich zunächst in die Drachenhöhle auf dem Felsenstein. Ich frage den Drachen nach Feuer. Auf seine Fragen antworte ich dreimal mit „ja“, steige auf den Rücken des Drachen und fliege mit ihm zum Schmied. In der Schmiede facht der Drache das Feuer des Schmiedes an. Der Schmied kann nun mit dem Hammer den Silberstein bearbeiten. Ich erhalte den Helm, den ich benötige, um dem Zauberer Klapautz gegenübertreten zu können.

Jetzt gehe ich zur Felsentür unter dem Donnerfelsen zurück, öffne die Tür mit dem Felsenschlüssel, gehe nach Norden und zweimal nach Osten und befinde mich im Felsendom. Ich erinnere mich an das zehnte Geheimnis und lege die Münzen in die Vertiefungen. Die richtige Reihenfolge befindet sich in dem dem Spiel beiliegenden Roman „Das Geheimnis der Zeiten“ auf Seite 20. Wenn man „lege die Münzen in die Vertiefungen“ eingibt, erhält man ein Beispiel wie man die Eingabe vornehmen muß. Das Befolgen des Beispieles auf dem Bildschirm führt auch bei der richtigen Reihenfolge der Münzen nicht zum gewünschten Ergebnis, weil zwischen den Zahlen der Münzen keine Leerstellen zu finden sind. Die Eingabe klappt nur mit Leerstellen!! Also konkret gesagt, folgende Eingabe führt zum Ziel: „lege die Münzen in Vertiefungen 8; 12; 9; 10; 1; 6; 11; 4; 2; 5; 7; 3.

Der Uhrzeiger bewegt sich und bleibt auf der Zahl 8 stehen. Jetzt gehe ich in Gang 8 und öffne die Tür. Jetzt kann ich durch zweimaliges Gehen nach Süden in die Nebelschlucht gelangen. Da es hier ein Ungeheuer gibt, darf man nicht den Hebel an der Tür betätigen, da sonst der Nebel verschwindet und das Ungeheuer zuschlagen kann. Da ich den Hebel nicht umgelegt habe, kann ich den kantigen Gegenstand am Südende der Nebelschlucht mitnehmen: das Stundenglas (5/78).

Ich kehre in den Felsendom zurück und nehme die Münzen wieder an mich.

Nun kehre ich zu Yanyi ins Schloß zurück, lege die Münzen auf den Teppich und gelange wieder in die zweite Zeitsphäre. Ich nehme die Münzen wieder auf und begebe mich auf den Blaueisgletscher. Das Tor kann ich mit dem Kristallschlüssel aufschließen, womit der Zugang zur Halle der Eisfeste frei ist. Ich frage den Zauberer Klapautz nach dem Stundenglas. Er fragt mich, ob ich die Information von Kautz habe, was ich bejahe. Nun nehme ich den hier liegenden Quarzsand. Klapautz fordert mich auf, diesen wieder zurückzulegen, was ich aber nicht tue. Klapautz wird wütend und schießt eine Kugel auf mich ab. Das Wams schützt mich aber und ich kann die Eisfeste mit dem Quarzsand verlassen.

Ich kehre zu Yanyi ins Wasserschloß zurück und begebe mich mit Hilfe der Münzen



in die erste Zeitsphäre. Jetzt gehe ich auf den Eisenstein. Bevor ich das Felsenschloß betrete, öffne ich das Stundenglas, leere es und fülle den Quarzsand in das Stundenglas (5/83). Jetzt gehe ich zu Kautz in die Halle des Felsenschlosses und nehme den Basaltsand. Kautz fordert mich auf, diesen wieder zurückzulegen, was ich aber ignoriere. Auch er wird wütend und schickt einen Feuerstrahl in meine Richtung, der aber keinen Schaden anrichtet, da ich den Helm trage. Jetzt kann ich den Basaltsand in das Stundenglas füllen (5/88) und das Stundenglas schließen (10/98). Jetzt ist die richtige Sandmischung wieder hergestellt, und die beiden Zeitsphären sind wieder vereint.

Nun muß ich nur noch von der Dorfbrücke ins Wasser springen, nach Osten auf die Munterwasserinsel gehen und das Stundenglas auf die Pyramide stellen (1/99). Alle Bewohner veranstalten ein riesiges Freudenfest. Ich warte einmal und befinde mich wieder im Spielwarenladen, wo das Spiel begonnen hat. Das Spiel ist mit 99 Punkten gelöst. Woher der letzte noch fehlende Punkt kommt, ist mir noch unklar.

Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

Wolfgang Fröde

Hammerhart!



MIGHTY BOMBJACK

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **empf. VK-Preis:** Amiga ca. 85 DM, ST ca. 65 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Das kleine Kraftpaket ist wieder da! Wie, Ihr kennt ihn nicht? Ihr habt nicht vor fünf Jahren vor Eurem C-64 oder Spectrum gesessen und wie die Blöden *Bomb Jack* gezockt? Welch ein Jammer! Da habt Ihr ja eines der besten Spiele des westlichen Spiralnebels verpaßt! Die Spielhallenversion von *Bomb Jack* war ja schon genial, aber was ELITE damals für die 8-Bit-Versionen hinzauberte, war schlicht atemberaubend. Und jetzt kommt Teil II für 16-Bit! Zwar gab's schon im vorletzten Jahr die nicht so gelungene Umsetzung von *Bomb Jack* für die 16-Bitter, doch anscheinend wurde es mal Zeit, das große Vorbild ansprechend für die neue Rechnergenaration aufzupeppen. Das Ergebnis: MIGHTY BOMBJACK!

Unser kleiner Held, der „mächtige" Bombjack anno '91, hat immer noch sein schickes Supermann-Dreß mit Flattertuch und muß levelweise Bomben einsammeln, um durch den Ausgang die nächste Stage erreichen zu können. Der Clou an der Geschichte sind die Spring- und Flugeigenschaften des kleinen Kerls: Wird der Feuerknopf gedrückt, während der Joystickhebel nach oben zeigt, springt Jack mächtig in die Höhe, bis er an die Decke stößt. Während des Sprungs kann Jack natürlich nach links oder rechts geleitet werden, der Sprung selbst kann ebenfalls mit einem weiteren Druck auf den Feuerknopf gestoppt werden, so daß Jack wieder nach unten fällt. Es ist sogar möglich, Jack schwebend nach links und rechts zu bewegen: Dazu muß der Sprung zunächst gestoppt und sodann durch heftiges und schnelles Drücken des Feuerknopfes das Herabfallen verhindert werden. Die Technik der ganzen Hüpferei ist gar nicht so einfach, doch wenn Ihr die Levels schaffen wollt, ist die gute Joystick-Akrobatik unerläßlich! Gegenüber seinem Vorgänger sind die Gegner von Jack nämlich um einiges fieser und schneller geworden, die Levels sind großzügig angelegt und scrollen – je nach Aufbau – in alle Himmelsrichtungen. Dementsprechend wurde auch das Repertoire an Extrawaffen und Boni großzügig aufgestockt. So gibt es eine ganze Reihe von Schatztruhen, die ihr Geheimnis nur dann lüften, sofern Jack draufspringt. Neben verschiedenen Punkte-Boni befindet sich in den Truhen ein „P"-Symbol, das alle Feinde für fünf Sekunden in Goldmünzen verwandelt, die aufgesammelt werden können. In hektischen Situationen werdet Ihr für diese Option dankbar sein! Neu sind die sogenannten „Kraftmünzen". Sie können maximal dreimal aus den Truhen geholt werden und versetzen Jack auf ein höheres Kraftniveau. Durch längeres Gedrückthalten des Feuerknopfes kann Jack z.B. auf Power-Level drei die Feinde in Goldmünzen verwandeln, auf Stufe zwei die Schatztruhen ohne Öffnen aufsammeln und in Stufe eins die Truhen von der Seite öffnen. Doch Vorsicht! Jeder Druck auf den Feuerknopf läßt die Powerstufen wieder auf ein niedrigeres Niveau sinken. So ist nach fünffacher Anwendung die Stufe drei futsch, nach zehnfacher Anwendung Stufe zwei und nach zwanzigfacher Anwendung Stufe eins.





»Endlich ist er wieder da: MIGHTY BOMBJACK ist spannender, umfangreicher – und einfach besser!«

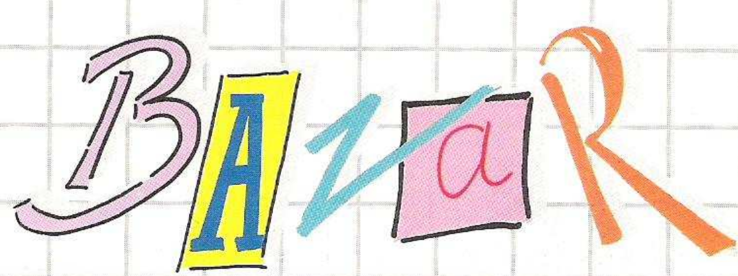
Diese vielen Features machen Bomb Jack ungeheuer abwechslungsreich, der hohe Schwierigkeitsgrad fordert viel Konzentrationsfähigkeit und Geschick vom Spieler. Äußerst motivationsfördernd ist zudem die geschickte und verzwickte Levelaufteilung. Ziel des Spieles ist es diesmal, eine Prinzessin aus einem Palast zu retten, in dem alle 16 Levels angesiedelt sind. Die Levels spielen dabei in den Korridoren des Palastes, durch die sich unser Bomb Jack fighten und ausnahmsweise *nicht* alle Bomben einsammeln muß. Ist Jack jedoch in einem der Palasträume innerhalb eines Levels angelangt, müssen alle Bomben in altbekannter Weise abgeräumt werden. In diesen Räumen gibt's auch wieder die irren Zusatzpunkte, wenn alle Bomben in der Reihenfolge aufgesammelt werden, in der sie zünden. Ich kann Euch sagen, das macht einen Heidenspaß!

Elite hat wirklich an alles gedacht: Wenn der Spieler gut mit dem Game und seiner Steuerung zurechtkommt, die Schatztruhen gut abräumt und auch einige geheime Boni entdeckt, gibt's neben der Punktewertung noch 'ne Einstufung des Spielkönnens (von 0 bis 100), das in der High-Scoreliste vermerkt wird. Leider wurde auf der technischen Seite auf beiden Rechnern ein wenig geschludert. Das Scrolling ruckelt ein bissel, die Grafik ist echt sehr durchschnittlich, der Sound ein wenig langweilig.

Dafür gibt's jedoch Spielspaß satt, denn Mighty Bombjack bietet massig Abwechslung für monatelangen Spaß. Jump-and-Run-Fans, die nach einer echten Herausforderung suchen, kommen um Mighty Bombjack nicht herum! ■

Michael Suck

(Amiga/Atari ST)		
Grafik	8	8
Sound	7	7
Spielablauf	10	10
Motivation	10	10
Preis/Leistung	9	10





Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100

Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200





BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)

Bestellungen mit Angabe der Bestellnummer an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



CONTACT - MARKT

Suche Software

Suche dringend für C64-II Tetris und Magic Madness. H.-J. Lohmann, Postfach 460103, 4100 Duisburg 46

Suche Masch-Rout, die gepackte Iff-Dateien (dpaint-Bilder) schnell lädt und von Amiga-Basic aufrufbar ist. Wer so was kann, bitte melden, wegen gen. Absprache und Preis. Tel: 02735/60480, Hans-Werner Reinschmidt, Ringstr. 8, 5908 Neunkirchen 2.

Suche für den Amiga nur die allerneuesten Games. Schickt Listen mit Preisvorstellungen an Dirk Esser, Hehlratherstr. 2 a, 4180 Eschweiler.

Suche und tausche Amiga Software, nur Originale. Schickt Listen mit Preisvorschlägen an Christian Knecht, Daimlerstr. 4, 8753 Obernburg. PS: Suche auch Komplettlösungen.

(Ver)kaufe, tausche Module für SUPER FAMICON, Sega+16Bit, PC-Engine. (Ver)kaufe komplette Konsolenbestände. Suche Kontakt zu S. Famicon Besitzern und RI für Engine. Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Was ist besser als ein NEO GEO? Spielautomaten Platinen. Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich "Konsolen" für Automatenplatinen. Interesse?
Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Suche Games für Gameboy und C64 (vor allem Strategie- und Demospiele). Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048.

Suche für meinen Amiga allerneueste Software. Schickt bitte Liste mit Preisen an Merz C., Lohstr. 13, 8418 Teublitz (auch Atari-Programme)

Suche für Atari ST neueste und ältere Software. z.B. Speedball; M.U.D.S. usw. Listen an M. Schwab, Meringerzellerstr. 36, W-8905 Mering oder Tel: 08233/1790

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/59586 ab 17 h.

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/59586 ab 17 h.

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme alt und neu, zahle gut.
Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

*** Amiga * Amiga * Amiga *** Habt Ihr Originalprogramme???? Verkaufen ja, aber wie??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

Suche für Atari ST: Wild-West-World, Superstar-Icehockey, Kick Off 2! Ralf Reicher, Bergacker 4, 3258 Aerzen 11, 05158/883.

***Suche dringend" Klassiker Mule auf Diskette für den C-64!!** Zahle gut! Ich würde auch gegen Tetris oder The Pawn tauschen. Tel: 08682/9097 -David verlangen! David Laudien, Steinbrünning 27, 8229 Saaldorf.

!! Kaufe Amiga-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

525 Originale. Biete: 50 DM Wonderland, SQ 4, 40 DM BT3, Lhx, M1, UMS 2, Iceman, Ultima 1-3, Ultima 5, Brogers, J. M. Football, 30 DM LL1, Ultima 4, Ismido, RA, Match It, BT 2, Earthrise, Bad Blood, It c.f.t. Dess. Peter Hirsekorn, Markenstr. 52, 4650 Gelsenkirchen, 0209/52754

Suche PC-Originale Zahle bis 70 DM. Auch Tausch möglich. Tel: 0921/97468 ab 18 Uhr. Roland Schimetschek, Königsallee 11, 8580 Bayreuth.

Suche f. C64 folg. Spiele: 3-D Pool, B.B. Rodeo-Games, Roller Rumbler Coaster, Battle Chess, Paperboy, Rober Rabbit, Presumed Guilty. (Disks, Originale) Tel: 07141/461126, Lothar Weiss, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Suche Rollenspiele für Amiga!!! Möglichst billig!! Egal welches RS-System, wenn möglich aber angeben. Angebote an: Matthias Schelberger, Traminerweg 2, 6701 Gönnheim.

Suche Wirtschafts-Kriegsimulationen und Strategiespiele aller Art für Amiga 500. Zahle je nach Art des Spiels bis zu 30 DM. Liste an Mario Bauer, Schultheissweg 21 a, A-6830 Rankweil / Österreich. Tel: 0043/552242035

Suche dringend die Codeliste für Maniac Mansion, da meine verlorenging. Eine Kopie reicht auch. Zahle höchstens zehn Mark. Rainer John, Tuplenstr. 33, 1000 Berlin 45.

Ich suche immer neue Amigasoft. Schickt Listen und Angebote an: Oliver Schmidt, Barbararing 73, 6580 Idar-Oberstein.

Spherical Designs * Spherical Designs Amiga/C64 ... Call: 02871/42766 (Stefan) S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Suche Winter Games und andere Sportspiele für Atari ST. Uwe Bressert, Zu den Buerwiesen 6, 4520 Melle 5, Tel: 05422/44164.

Atari ST Suche-kaufe Programme, nur Original mit Verpackung u. Manual. Paul Seik, Westring 9, 3502 Vellmar, Tel: 0561828310

Atari Suche Maniac Mansion + Z. Mc Kracken. Wenn möglich mit Auflösungen. Angebote an:
F. Möhrwald, Krailingerstr. 27, 8131 Pentenried. Bitte möglichst billig!!!
Original Org.

Suche Indiana Jones the Adv. für C64 und andere Lucasfilmgames. Außer Zac Mc Kracken und Maniac Mansion! Schreibt an Mario Schwanda, Seesenerstr. 126, 3391 Wildemann o. Tel: 05323/6468

Suche Module für Sega Master; Sega Drive, Nintendo + PC Engine. Suche auch Super Famicon ü Module. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 ab 19.00

Biete Software

Postfach 610441 ist für immer TOT! Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

Verkaufe für Amiga 500 Original Bundesliga Man. 45.- und Stadt der Löwen 70.- Tel: 08663/2535, Hubert Maier, Grashofstr. 5, 8222 Ruhpolding. Erreichbar ab 14 Uhr.

Wenn Ihr allerneueste Software zu billigsten Preisen haben wollt, dann schreibt an:
F. Wensing, Postfach 108535, 4426 Verden, W-Deutschland. Die besten Abos für wenig Geld: 1-29 Disks: 1,5 DM pro Disk, 30-59 Disks: 1,3 DM pro Disk, 60-99 Disks: 1,2 DM pro Disk ab 100 Disks: 1,0 DM pro Disk.

*** AMIGA *** Supersoft abzugeben + viele deutsche Anleitungen. Only newest stuff (0-2 days old) Write to: T. Legat, Euskirchener 1111, 5160 Düren. Hurry up! * Amiga *

C64-Originale, jedes 25,-. Kick Off 2, F. Bomber, Great Courts, F14 Temcat, Castle Master, Zac McKracken, Jinks, Bad Cat, Loards of Doom, Jagd a. Roter Oktober. Ab 50 DM NN möglich. J. Goppelsröder, Königsbacher Weg 29, W-7519 Walzbachtal-1

C64 Digi Sound Hitparade. 12 aktuelle Titel m. Gesang usw. 4 DS für 10 DM incl. Disk + Porto. Infos: 0911/692302 (Holger), o. 693165 (Markus). Liste gegen 80 Pf. Bisher 60 Sounds. Holger Auernhammer, Bruckwiesenstr. 32 b, 8507 Oberasbach.

C-64! Verkaufe starke C-64-Originale für je 20 DM! Zum Bsp. Starflight, Tie-Break, Powerdrift, Spherical, TV Sports Football usw... Ruft an! Montags 19-20h! 02238/42744, Andreas Dietz, Am alten Fließ 2c, 5010 Bergheim 9.

-Lightforce- Contact us for the latest warez! Swapping or buying! 10 Disks = 10 DM (always newest stuff: 0-10 days old) Call: 07324/5669 (michi) or 6880 (Thomas) *Amiga* Michael Fröhlich, Silcherweg 3, 7922 Herbrechtingen.

Du bist aus Österreich? - Gut! Du brauchst Amiga-Soft? - Super! Du suchst billige und zuverlässliche Partner? - Okay! Am besten Du rufst heute noch 02172/2343 (tägl. ab 13 Uhr) Herbert Schneeweisz, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

Red Scorpions Austria Top-Soft ... schnelle Erledigung ... super Preise ...!!! Schreibt an Red Scorpions, Thomas Bart, PO Box 141, A-9021 Klagenfurt/ Austria

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

C64 Habe alte und neue Games! Tausche auch! Fordert kostenlose Liste von Marco Dix, Heidestr. 76, 4980 Bünde

Verkaufe PC-Originale: Larry 3 (75,-), Populous (50,.), Mechwarrior (50,-) und C64-Originale: Curse of the Azure Bonds (30,-), Wasteland (29,-). Schreibt an: Makoto Miyamoto, Egge 67, 5804 Herdecke.

Amiga Abos günstig + zuverlässig + topaktuell + gutes Service."n" A. Peter, Po Box 9156, A-6040 Innsbruck

Your want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. *** Achtung: Uns, The Elite, gibt es immer, also schreibt auf PF 235 ***

Verkaufe Original Disketten für C-64:; Jaws - 25 DM, Tom + Jerry - 20 DM, Ace 2088 - 15 DM, Robocop - 10 DM, uvm. Liste bei: Marco Cala, Gennaerstr. 68, 5860 Iserlohn z. M.C. Cala is back in '91. Suche Toyota Celica GT Rallye. TRP!

**** Amiga Software Oesterreich **** Die neueste, aber auch ältere Software gibt es supergünstig nur bei W. Schmid, Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf. Fordert eine Gratisliste an!! ****

*****Amiga***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Auch viele dt. Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *Amiga*

*****Amiga***** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßig Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Achtung *** Wir The Elite sind nicht daran interessiert unsere Arbeit einzustellen. The Best = Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien; Amiga + Atari "The Elite" 100%

***** Sim City 512 KB ***** Verkaufe für den Amiga das Original Sim City 512 KB. Preis: ca. 40 DM (Verhandlung) Ruft an: 05442/1780, Sascha Milbrandt, Dörpler Damm 156, 2847 Eydelstedt 1

Atari ST: Braucht Ihr neueste Soft für Euren ST? Schreibt uns: The Spanisch Brothers, Milco Montes, Erlenweg 4, CH-5212 Hausen

Verkaufe Originale (Disk & Cass.) z.B. Invst für den C64 & 128. Liste gegen 2 DM. Manfred Kijek, Zumbroockstr. 14, 4400 Münster.

C-64 Verkaufe gute Games für wenig Geld. Liste gegen 1 DM Rückporto bei Jörg Smietana, Goethestr. 93, 4160 Duisburg 11. Bis dann, ich warte auf Eure Post!!!

Verkaufe billig Spiele. Liste gegen 1 DM Rückporto. C64 C64 C64 S. Spiekermann, Köhlerweg 31, 5750 Menden 1 - Lürbke. Alle Spiele gehen über 1-4 Seiten C64 C64 C64

Verk. o. tau. SS2 und Ports of Call für je 70 DM oder tausche gegen Invest, Sim City + Terr. E., Kick Off 2, Railroad Tycoon, Wolfpack oder Wonderland Tel: 05066/5939 (Jürgen) Nur PC-Originale!!! J. Sievers, Pappelweg 3, 3203 Sarstedt.

*** **PC** *** Wer hat Interesse an neuester PC-Software? Info über PC-Software bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Kennwort: "PC-Software" * PC *

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Liste anfordern: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandheue Software!! Gratisliste anfordern! Anleitungen in deutsch. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*** **Amiga** *** Topaktuelle Software *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste deutsche Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

*** **Amiga** *** Topaktuelle Software *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

Verkaufe Spiele für C-64 Data: Pod, Hyperbowl, Gunshoe, BMX-Trials, World Games + ein Modul Wizard of War!!! Ruft an: Jochen Güttes, Alter Hof 4, 5307 Wachtberg 5, 0228/344831.

*** **Amiga** *** Topaktuelle Software *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

Neu!! Ihr könnt jetzt nach 4 versch. Arten PD für Euren C-64 bestellen. z.B. kostet eine fertige PD-Disk 3,50 DM, oder eine von Euch selbst zusammengestellte Disk kostet 3,50 DM. Info + Liste gibt's gegen 1 DN von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen.

Amiga Org. ca 90 z.B. Powermonger, Xiphos, V.Wings, Transw, 3 D Soccer, Vaxine, Supercars, FullMetall, Ishido, Geisha, Honndo Shadow, Atomix usw. ca. 50% unter Neupr. + Porto Michael Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen, 0421/617837

Habe immer die neueste Soft für den alten guten C-64. Riesenauswahl, superbillig und brandheiß. Liste gratis bei: Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel.

Hallo Amiga! Ob Zocker, Anw., Sport, Simulant oder Action-Fan: Ich habe das, was Ihr braucht in einer gigantischen Gratisliste zusammengefaßt!!! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

PC: Covert Action 50 DM; Rise of the Dragon 45 DM, Earhrise 30 DM, nur Ori. Ori. Monkey Island-Lös. von Lucasf. 10 DM, je ohne Porto. vor 19.00 Uhr zwecklos: 02134/32855, Rainer Burhenne, Sternweg 29, 4224 Hünxe

Amiga! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-User. Topaktuelle Software und viele Anleitungen superschnell und günstig! Umfangreiches Gratisinfo auf Supertooldisk noch heute bei G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz/Austria anfordern!

Suche, tausche, vergebe PD-Disketten C-64!! Only legal!! Bitte Rückporto oder Tausch gegen Eure Liste! Peter Lange, Karl-Hänel-Straße 28, 8000 München 50.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Sondtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 15 DM plus Porto!
M. Kohn, Siepmannstraße 1, 4600 Dortmund 70.
Auch Demos, o.Ä.

Verk. C-64 Orig. Bard's Tale 2+3, Wasteland je 30,- DM + Porto. Tel: 07071/27484 ab 14 Uhr!
Joachim Kübler, Brunsstr. 19, 7400 Tübingen.

C64 Spielegenerator der Spitzenklasse. Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse. Ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit - echt super! Disk + Handbuch nur 20,- Geld/Scheck an M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg.

Amiga-Abos: Günstige Abos 1 Monat lang! Näheres auf Anfrage. Schreibt an: H. Müller, Postfach 1, A-9027 Klagenfurt. Es sind ca. 90-150 Disks, das Abo kostet Euch 1000 ÖS! Be fast Dude!

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Verkaufe Sim City, Invest, Transworld, Turrican, Die Hard, Rings of Medusa, Zombi. Alles Orig. und für C64. Schreibt an: M. Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta Westfalica. Preise nach VEB.

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits u. Evergreens. Brandneue Softw. trifft laufend ein. Viele dt. Anleitg.!!! Liste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software!! Gratisliste anfordern! Anleitungen in deutsch. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Amiga 500 Topaktuelle Amigasoftware günstig, schnell u. 100% zuverlässig. Superpreise durch Mengenstaffel. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning. Auch Tausch möglich!! Beeilt Euch.

Amiga! Neueste Soft zu verkaufen, Spiele, Demo + Utility. Catalog-Disk gibt's umsonst!!! Jetzt, auf zum Telefon und ganz schnell: 02461/3845! Beeilung! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

*** Amiga * Amiga,** Topaktuelle Soft abzugeben. Habe fast alles! Gut + billig! No Abos. Call fast or die: 02461/3845. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

Verkaufe! Habe neueste Soft: 2-3 Tage alt. Ruf an: 02403/24152 ab 20 Uhr. Greetz to Wizler from Shadowman! Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eschweiler.

Verkaufe superbillige Super-Spiele! Liste gegen 1 DM Porto. Tausche auch Spiele. Verkaufe auch Telespiel und suche Pokes! Schreibt an Dirk Ilgner, Im Flecken 14, 3007 Gehrden 1

Verkaufen Amiga-Spiele: Tiebreak, Manchester United, Logo,, Italy '90, Euro Soccer 88. Ruft einfach bei Heiko Köhler (04121/5276) oder Thomas Pohl (04121/20875) an! Los, los! H. Köhler, Schützenstr. 4, 2207 Kiebitzreihe

!!Amiga-Softwre!! Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter R. Fertl, PF 3007, A-1141 Wien.

!!Amiga-Software!! Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter R. Fertl, PF 3007, A-1141 Wien.

AMIGA-Zuverlässigkeit gesucht? So nebenbei guter Service und rasche Erledigung bei neuester Super-Soft selbstverständlich? Liste: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Biete neueste Amiga, C64, ST Software Riesenauswahl; Billigstpreise; Super Service; Info anfordern, write fast!! Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1.

C-64 Abos (Spiele) Infos von: The Ancient Temple, B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell u. wöchentl. Lieferungen!! *You habe sure seen our demos (Aifdance I, II, III)*

Du suchst neueste + 100% funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. ** Simple The Best! **

Amiga-Gratisliste!!! Mehr als 1500 Programme. Billig, neueste Software und schneller Service. 100% zuverlässig!! *B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. * Auch Oldies + Abos..

Amigasoft: Maximal eine Woche alt!! Super Software (Spiele, Anwender...) extrem billig + schnell. Um die Gratisliste zu erhalten schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Auch Abos.

C-64 PD-Soft Demo- und Intromaker, Musik, K-Pigs, Anwender Demos usw. 100% legal Stuff, 160 Disk beids. voll zum Selbstkostenpreis. Liste auf Disk für 2,- DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2.

Verkaufe folgende Spiele f. C-64: Hellowoon, The Three Musketeers, Jinxter, Super Quintet (Spielesammlung) Auf Disk f. 20 DM. Folgende Spiele auf Kassette; The Hobbit u. Jump Jet = 10 DM sowie diverse Billigspiele auf Disk f. 10 DM. Tel: 05223/72385, Achim Köppen, Heckenweg 6, 4983 Kirchlengern 2.

PC-Soft gebe ich günstig ab! Für die ASCII-Liste bitte eine leere 5,25" Disk an: Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, A-9100 Völkermarkt, Austria.

PC-Soft gebe ich günstig ab! Für die ASCII-Liste bitte eine leere 5,25" Disk an: Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, A-9100 Völkermarkt, Austria.

Amiga Amiga For the newest software on Amiga call our hotline 02161/3845. Hurry up or you will be dead! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

Eeeey, you! Your floppy hungers for stuff????? There's only one solution: 02461/3845. See you! Eeeey, you! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

Verk. die neuesten Games! Ralf Köster, PF 106747, 4770 Soest *Amiga*

-SCHWEIZ- AMIGA LEGAL ABO Verk. die neuesten Amiga-Demos. Billige Abos. Infos: Risk of Zeus, Stefan Gubser, Rebacker 17, CH-8645 Jona, Schweiz. Keine Raubkopien!!! Amiga!!

On the Road 40 DM, Transworld 35 DM, Invest 35 DM, Reederei 20 DM, Austerlitz 30 DM, E-Motion 20 DM, Player Man. 25 DM. Ralf Reicher, Bergacker 4, 3258 Aerzen 11, 05158/883 ATARI ST

Verkaufe Amiga Originale: Battle Comand, Wolfpack, Team Yankee, Airborne Ranger, Xenomorph. Liste anfordern bei: W. Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen. Tel. 09921/7284.

Verk. Orig. Software für Amiga: Pang (45 DM), Loopz (40 DM), Puzznic (45 DM), Masterblazer (50 DM)... Sven Klamann, Schulze-Relitzsch-Str. 7, 3057 Neustadt 1

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Demos, Diskmagazine, PD, ... Schnell, neu und gut! 1,40 DM für Katalogdisk. Charly Champ, Goerdelerweg 80, W-7300 Esslingen.

Software Amiga!!! Billige Amiga-Soft ruft schnell bei mir an, Tel: 037/431001. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Software für Schweiz! Habe neueste Soft für nur billige Preise. Mein Tel: 037/431001, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Amiga! Amiga! Wenn Ihr neue Soft braucht, dann ruft mich an von 16-22 Uhr, Tel: 037/431001, verlangt Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Amiga! Amiga! New Amiga, Amiga! Nur neue Soft gibt's bei mir, eventuell auch ältere. Mein Tel: 037/431001. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Amiga CH Amiga CH! Neue Software bei mir, alles 100%. Ruf mich jetzt an: 037/431001, 16-22 Uhr, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Amiga Software! Biete neue Software für sehr billige Preise, mein Tel: 037/431001, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Amiga! Amiga! Amiga! Verkaufe Software für ein paar Fr., 2-3 Tage alte Software. Ruf an: Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel: 037/431001

Amiga! Schweiz! 2-3 Tage alte Software zum Verkauf von 2.50 Fr pro Disk, jede Disk mit Garantie und 100% Errorfree. Ruft do heute noch an: 037/431001. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen.

Amiga - Contact for buying latest soft. Free Catalog-Disk. Call me now: 02461/3845. Vergeßt alle anderen Looser! Peter Bartel, Römerstraße 190, 5170 Jülich.

Du brauchtst neueste und funktionierende Software? Wir haben sie! Für Info ruf; 02461/3845 ! Simple the best ! Peter Bartel, Römerstraße 190, 5170 Jülich.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

Verkaufe billige C-64 Software. Habe immer die neuesten Games u. Anwender. Liste bei: Dt. Who / S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, A-4611 Buchkirchen, Austria or call: 07242/28139 (Chris!!)

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

Verkaufe C64 komplett mit Monitor, Floppy, Mouse, 2 Joysticks, 1 Joyboard, ca. 200 Disketten, teilw. bespielt. Geräte 100% ok. NP 2600 VB, Tel: 02136/36798 ab 18 Uhr, Carsten Borgards, Kirchstr. 46, 4100 Duisburg 17

Warum Ihr Eure PD-Soft nur noch von mir beziehen solltet? Weil ich 1. billig bin (Disks gestaffelt von 2,- bis 1,20 DM); 2. zuverlässig bin; 3. ein großes Angebot habe (420 Disks) und 4. sehr schnell bin! Also schreibt mir mit 2,- DM RP! M. Mättner, Gartenstraße 3, W-6108 Gräfenhsn. C64/Disk

Verk. Original auf Diskette: The Best of Grafik 1, Soldier of Light, Druid 2, Astronomy-Program, High Flyer, Menu Planner und Deadline-Adventure zusammen für 100 DM. Markus Grundel, Birkenwaldstr. 59, 6053 Obertshausen 2

Atari-ST-Austria. Über 1200 Top-Games und Anwendersoft zu vergeben. Bei Mehrabnahme gibt's 10% Ermäßigung. Liste anfordern bei: Karl Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach/Austria

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

*** **Amiga** *** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien **

Verkaufe Amiga Orig.: Ruf Honda, Bloodwych, Toyota GT Ralley, Kick Off 2, Player Manager u.a. an den Höchstbietenden. Nur schriftl. Angebote! Tausch auch möglich!! *Amiga* Frank Effe, Hauptstr. 20 1, 3180 Wolfsburg 32

Wir verkaufen die neueste Atari u. Amiga-Softw.. Alles max 24h alt. Modem-Imports. Hol Dir ein Info bei The Clan, Roger Wattenhofer, Pf 263, 8854 Siebnen/Schweiz oder Tel: 077/931809.

Abo for ST! Fast and cheap from USA. Write fast for Infos. Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, W-2800 Bremen 1.

Habe die neueste Soft für C-64. Riesenauswahl, superbillig. Gratis-Liste bei Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel. !!! Write fast !!!

Amiga - for latest and best stuff contact only us. We got everything (almost). Waste no time and hang on: Call 02461/3845. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

Software? Kein Problem, wir haben sie. Ruf an u. es gibt 'ne Katalog-Disk (o. direkt Soft). Also, auf geht's: 02461/3845. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

C64! Habe immer die neuesten Games! T. Meyer, Lindern 10, 2838 Salingen, Tel: 04271/2587 C64 C64 C64

Amiga-Orig.-Softw.: Great Courts, DPaint 3, Finest Hour, Tower Fra, Carrier Command, Hostages, North + South, Ferrari Formula 1, Harrier-Flugsim., Rings of Medusa, Oil Imperium, Wall-Street Wizzard, Teenage Queen, Hollywood-Poker Pro - Tel: 07224/5806, Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach.

Hey Freaks! Die neuesten Intros -Demos - Megademos der Amigascene zu Spottpreisen!!! Call: 09391/7326, auch Abos etc. Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.

Hey Freaks! Die neuesten Intros -Demos - Megademos der Amigascene zu Spottpreisen!!! Call: 09391/7326, auch Abos etc. Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.

Hey Freaks! Die neuesten Intros -Demos - Megademos der Amigascene zu Spottpreisen!!! Call: 09391/7326, auch Abos etc. Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.

Verkaufe Spiele! C64-Disk; Apprentice 35,- DM, Bards Tale 3 55,- DM, Dragon Wars 45,- DM, Maniac Nansion 55,-DM, Space Rogue 49,- DM, Amiga: New York Warriors 75,- DM, Populous (Erw) 35,- DM. C-64 Cass: Kick Off 2 30,- DM, Great Courts 45,- DM, Tetris 14,- DM, Subbuteo 30,- DM.
René Röc,l, Stettiner Straße 8, W-8480 Weiden.

!Amiga Software! Topaktuell u. supergünstig. Immer das Neueste, was es für den Amiga gibt. Liste anfordern unter Roman Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!!Amiga-Software!! Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter Roman Fertl, PF 6, A-1145 Wien.

Amiga! Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!
Liste anfordern bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

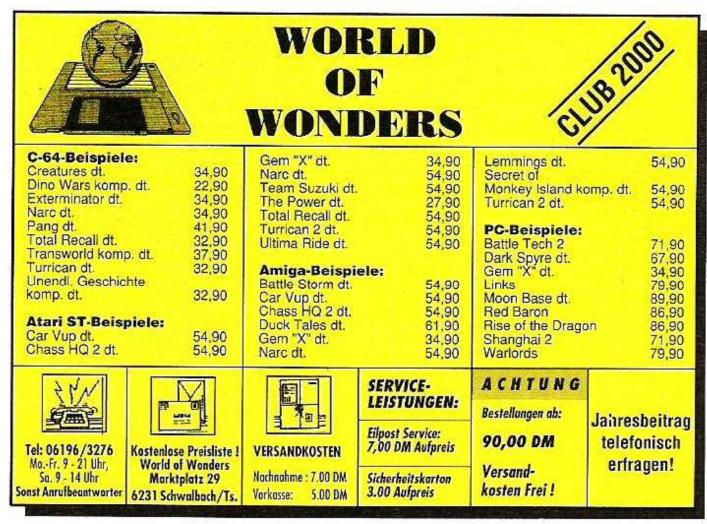
***** Amiga ***** Topaktuelle Software ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien **

*****Amiga***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga!!!

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", PF 235, A-1051 Wien. Unsere Arbeit wird nicht eingestellt! Gruß, The Elite

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", PF 235, A-1051 Wien. Wir stellen unsere Arbeit sicher nicht ein!! The Elite

Habe immer die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei Hot Soft, Ralf Nowakowski, PF 1320, 8372 Zwiesel.



Habe immer die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei:
Hot Soft, Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

Hi Suisse Amiga Freak!!! Verkaufe neueste Soft für Deinen Amiga. Topgames für Spitzenpreise!!! Write to: Christen Martin, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Infoblatt bestellen!

Amiga * Schweiz * Amiga * CH * Neueste Soft f. Deinen Amiga zu Spitzenpreisen!!! Also melde Dich bei:
Christen Martin, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Tel: 01/921588

IBM-PC: Verkaufe Originale: Buck Rogers, Ultima VI, BT III, Faergheil, Krynn, Azure Bonds uva. Preis VB. Suche auch andere Rollenspiele (1/4) und Tauschpartner. Tel: 02445/7913. Jochen Berners, Sittard 23, 5372 Olef

Amiga Org. verk. ca 30-40% unter NP ca. 70 PGA Golf; Vaxine, Italy 90, Magaziu, Haus, ShadowBeast; Grand-Prix (25 DM) Snowstrike, Projekt Tyle, Reselution 101; Xiphos usw. Michael Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen 21 0421/617837

Amiga: Verkaufe Blood Money, Strider, Full Metal Planet, Xenon, Quartz, uva. Kaufe auch Oldies sowie Aktuelles! Nur Originale!
Telefon 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim. Fast 100 Originale vorrätig, billig!

***** PC ***** Wer hat Interesse an PC-Software (evtl. auch Anleitungen). Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort: "PC" ***

Verkl f. Amiga Originale wie z.B. It came from the Desert, Rings of Medusa, Bard's Tale 1 + 2 ... uvm. ruft an ab 18 Uhr: 089/8141483, Claus Conrad, Hutererstr. 4, 8000 München 60 (ab 30 DM)

Verk. für C64 folgende Originale: Rainbow Islands, Klax, Flimbo's Quest, Microprose Soccer (25 DM + Porto) ab 18 Uhr: 089/8141483, Claus Conrad, Hutererstr. 4, 8000 München 60

Verkaufe neueste Amiga-Software für 1.50 DM pro Disk. Schreibt an: Martin Wimmer, Goldhoferweg 1, 8307 Oberahrein oder Gerhard Pritscher, Höslstr. 8, 8307 Oberahrain.

Public-Domain für den CPC 664-6128 Liste gegen 1,- DM in Briefmarken. Rainer Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg.

Verkaufe Originalsoftware für PC: Full Metal Planete, deutsch (55,-), Preis inkl. Porto u. Verpackung. 069/761458, Klaus Sprenger, theodor-Fischer-Weg 59, 6000 Frankfurt/M. 90

Tausche/Verkaufe C-64-Originale: Dragon Wars, They Stole a Million, Soli-Flight, Glight Sim 2, Gunship, ... !!! Markus Hermanns, Brüderstr. 36, 4050 Mönchengladbach 2, Tel: 02166/81232!

Habe immer die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei:
Hot Soft, Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

Habe immer die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei:
Hot Soft, Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

Amiga: Test Drive 2 35 DM, Space Harrier 20 DM, The Kristal 20 DM, Menace + Baal + Tetris 20 DM, Batman 30 DM, usw. Alles Originale. Michael Harth, Ludwigstr. 45, 8763 Klingenberg, Tel: 09372/3246

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70 Preis: 10 DM plus Porto! Only *AMIGA*

Amiga! Allerneueste Soft für Deinen Amiga!!! 1-2 Tage alt!! Billig, schnell und gut! (Nur Abos)! Call fast or die!! 07321/21796 (ask for Uwe) Nur von 18 Uhr - 21 Uhr !!! Uwe Dach, Meeboldstr. 50, 7920 Heidenheim.

C-64 Disk Handballcoach, Managerspiel, Meisterschaft und Pokal, 18 DM. B. Robotta, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

AMIGA: Verk. Originale von 15-25 DM. Liste gegen 1,- DM Rückporto. Hermann Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg. Schreib, es lohnt! *** SUPER ***

Neu! Neu! Neu! Atari ST und C-64 Superspiele! Billig!!! Jetzt bestellen: Sim City, North and South usw. Kostenlose Liste bei: Casom Claus, Postfach 1244, 6780 Pirmasens. Beeilt Euch!!!

Amiga!! Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat das Neueste im ganzen Land??? 0-1 Tage alte Soft!!! Top Abos zu Superpreisen!!! 19-22 Uhr. 07321/24270 and ask for Rami. Rami Tasde, Schülestr. 3, 7920 Heidenheim.

Verkaufe Originale f. Amiga ab 15 DM, Liste bei M. Holm, Langenbranderstr. 42, 7564 Forbach 4. Kaufe oder tausche auch. Bitte nur Originale anbieten!!

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Send a blank disk and stamps for demo-disk.

Verkaufe meine 300 Public Domain Programme (Spiele, Utilities) f. AT (nur komplett) f. nur 130 DM.
Tel: 0941/999915 abends

Originale f. Amiga zw. DM 10 + DM 40, haupts. Rollenspiele + Simulationen mit dt. Anleitung, z.B. Dungeonmaster, Simulationen z.B. Imperium, F-19, usw. F. Kotthaus, Lansstr. 5, 5000 Köln 30, Tel: 0221/552121

Amiga-Originale!! Rings of Med. (40), Full Met. Plan. (40), Player-Man. (30), Kick Off 1 + 2 (25, 35), Starfl. (40), Midwinter (40), Dragonfl. (45), Tetris (20), Asterix (20), Clever u. Smart (25), Eye (15), Black Jack (15). Alle Spiele nur 320 DM!!! 05407/6556, Stephan Krone, Brinkstr. 7, 4512 Wallenhorst.

Amiga-PD! Verkaufe für 1,50 DM pro Disk PD-Soft. Disk im Preis einbegriffen. Fordert gegen 100% Antwort Liste an. Tausche ach im Verhältnis 1:1. Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Tel: 02871/12214!!!

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen u. Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen u. Software.
Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, Postfach 13, A-1145 Wien.

******AMIGA!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!!
Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, Postfach 13, A-1145 Wien.

******AMIGA!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!!
Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, Postfach 13, A-1145 Wien.

Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05731/26978 (17-19 Uhr, 05732/74111 (24 Std.), Nur telefonisch!!! Michael Müller, Wernestr. 74, 4970 Bad Oeynhausen.

Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05731/26978 (17-19 Uhr, 05732/74111 (24 Std.), Nur telefonisch!!! Michael Müller, Wernestr. 74, 4970 Bad Oeynhausen.

AMIGA: Mein Angebot - Soft aus allen Bereichen von 86 - 90! Tlw. mit Anleitungen! Absolute Dumps gekoppelt mit Superservice müßten Dich überzeugen! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

If you wanna the newest stuff contact us! Dial now Tel: 07025/4081 o. 5790! Call us or die in your shit! (Call only Mo/Mi 17-21 h)! * only Amiga * only Amiga * PS: Viele dt. Anleitungen, Top-Preise!!! Alois Lipperle, Wernerstr. 7442 Neuffen.

Mega-PD-Abo C-64!! Interested in the newest pd-stuff (Demos, Diskmags...)?? Then write to M. Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhsn. (1,- DM RP!) Only great C-64/Disk!! Be fast

****DEMOS**** Nur die neuesten Demos (0-3 days), auch ausgesuchte Liste m. 250 Demos u. Musikdisx: Nur 1,50/Disk (ohne Disk) bei: H.Schmidt, Rheiner Str. 14, D-4447 Hopsten! Nur legales!

******** AMIGA AUSTRIA AMIGA ******** Die topaktuellste, aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei J. Müller, PF 14, A-2481 Achau/Austria. Fordere schnell eine Gratisliste an.

Schweiz! Verkaufe die neuesten Spiele, auf Wunsch auch alte. Fordert noch heute die Liste an bei Oliver Frei, Ringstr. 56, CH-4558 Winistorf/Schweiz

C64! Habe die neuesten Games! z.B. Turrican I, Gali. Games II, Police Quest III, Invest, Rainbow Island, Sim City. Listen an: Michael Lau, Lüttje Een 7, 2974 Krummhörn 3.

Super PD-Soft, ob Spiele, Anwender o. Demos, wir haben für jeden etwas da. Kaufe u. tausche auch Spiele!!! S. Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck. (Only C-64 Disks) bye, bye!

Verkaufe 4 Original-Games für den Amiga: Polulous, Sim City, North & South, The Second World je 40 DM. Tel: 05426/2316. Thomas Eusterwiemann, Elve 41, 4414 Sassenberg 2.

Neueste Software für den Amiga günstig abzugeben. 100% Antwort!! Suche auch Tauschpartner für Demos, PD, etc. Schreib an: Wolfgang Veit, PO Box 591, A-4840 Vöcklabruck/Austria. Auch für Atari ST.

Amiga! Die neueste Software, im Abo oder einzeln! Verzichte auf unser Abo und bleib ein Lamer. Natürlich bei den Red Skins, Info bei Tel: 07761/3599 (Christian) Nutz Deine Chance. Christian Pecoraro, Weiherstr. 3, 7867 Wehr 2.

Hallo C64 Freak! Verkaufe für je 5 DM flg. Programme: Spiel des Wissens, Eishockeymanager, WM Fußballmanager, Wirtschaftsmanager, (No Raubsoft) F. Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Verk. ST Orig.: Je 20 DM: Warp, Testdrive, Maniax, Blasteroids, Virus, Voyager, Helter Skelter, Xybots, Safari Guns, Trauma, Shackled, Slayer, Out Run, Sidewinder, Jupiter Probe. 0731/76634. M. Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

Intros nach Wunsch! Programmierg. nach Beschreibung. Tel: 040/6792564 /Tilman, 040/6781001 /Mirco. Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 HH 73.

Amiga! Topaktuelle Softw. abzugeben. Zuverlässig u. günstig. Gratisinfo: 02461/3845, P. Bartel, Römerstr.190, 5170 Jülich

STOP! AMIGA! STOP! Hier gibts die neueste Software. Schnell, diskret + zuverlässig. Katalog-Disk gibts dazu (wer's braucht!) Los gehts: 02461/3845, Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

Amiga-Club bietet neueste Softw.! Schreibt an: Lars Schmitt, PF 06, 6509 Flonheim

Für Amiga: Verkaufe/tausche Powermonger 60,-/ E.S.S. 45,-/ Lords of the Rising Sun 40,-. Tausche gegen: Pirates, Imperium u. Nuclear War. Marc Bäuerle, An der Au 30, 6368 Bad Vilbel 3.

Die 5 neuesten Games der Woche für den Amiga für nur 10 DM. 10 Games für 20 DM. Per VK (bar/Scheck) oder NN (+8 DM). Wünsche angeben: M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Der C=64 soll tot sein? - Noch lange nicht. Die 5 neuesten Szene-Disks mit Games, Maker, Intros, Demos uvm. (doppelseitig)! f. nur 10 DM (bar/Scheck) oder NN (+5 DM) bei: M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

*** Unicorn-PD *** die besten PD-Progr. für Amiga & C=64. Mehr als 1000 Disks vorhanden. Katalogdisk je 1 DM. Bitte Systemangabe. PD-Disk schon ab 0,50 DM. Liste bei: Unicorn PD, M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

Sega Megadrive - Areoblaster Genord Ka Ge Ki Shadow Blaster Star Cruiser Warrior Aresuta Kyukyoku Tiger Sword of Vermillion Darius II

PC-ENGINE - Jackie Chan Populous SCI Spin Pair Toy Shop Boys Varis III Voilent Soldiers Zipang Bruce Lee Kung Fu Murder Club Battle Bastille

GAMEBOY - alle aktuellen Module a.A.

SEGA GAME GEAR - Alex Kid Sokoban Baseball Golf

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

*** Unicorn-Utility-Collection *** für Ihren Amiga zum Superpreis von nur 10 DM (bar/Scheck) oder per NN (+5 DM). 25 Super-Utilities! bei: Unicorn-PD, M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Angebot gilt bis zur n. ASM.

Keine harte DM mehr, dann kaufe Dir PD-Software. Zufrieden wirst Du sein, zieh Dir meinen Katalog rein. Das ist der allerletzte Schrei, es kostet Dich nur DM drei. Amiga + C64 machen keine Probleme, das sind meine Computersysteme. Das alles zu einem Schleuderpreis, da läuft Deine Floppy heiß. Doch zum Ende laßt Euch sagen, der arme Postbote hat es zu tragen.
Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

MR - Soft

Hier spielt der Chef selbst !

AMIGA		ATARI ST		PC / AT	
A 10 Tank Killer	85.90	Apprentice	54.90	Betrayal	89.90
Cadaver	69.90	BSS Jane Semour	64.90	Buck Rogers dt.	85.90
Champions of Krynn	79.00	Cadaver	69.90	Champions of Krynn	74.90
Chaos strikes back*	64.90	Chaos strikes back	69.90	Eye of the Beholder	79.90
Dragons Flight	75.90	Dragon Flight	69.90	Flight of the Intruder **VGA**	89.90
Elvira komplett dt.	74.90	**Elvira komplett dt.**	74.90	F-16 Falcon	89.90
F-19 Stealth Fighter	74.90	F-19 Stealth Fighter	74.00	**Hard Nova**	79.90
F-29 Retaliator	64.90	F-16 Combat Pilot	69.90	Indianapolis 500	69.90
Indianapolis 500	69.90	F-16Falcon dt.	74.90	Ishido	74.90
Invest	59.90	F-29 Retaliator	65.90	LHX Attack Chopper	99.90
Ishido	69.90	Immortal	69.90	Loom	75.00
Klax	54.90	Imperium dt.	69.90	Lost Patrol	74.90
Lemmings	74.90	Indiana Jones dt.	69.90	M 1 Tank Platoon	89.90
Lost Patrol	64.90	Klax	54.90	Mig 29 Fulcrum	89.90
Lotus Esprit Turbo Chall.	64.90	Larry III	89.90	Popoulos	69.90
M 1 Tank Platoon*	75.90	Midwinter	69.90	Ports of Call	89.90
Panza Kick Boxing	74.90	**Panza Kick Boxing**	74.90	Railroad Tycoon	89.90
Paratroid 90	64.90	Paradroid	69.90	Team Yankee	79.90
Pool of Radiance	64.90	Popolous dt.	69.00	Silent Service II	89.90
Power Monger	74.90	Pool of Radiance*	69.90	Sim Earth dt.	89.90
Railroad Tycoon*	85.90	Sim City	74.90	Ultima 6	84.90
Their finest Hour	69.90	Their finest Hour	74.90	**Wing Commander**	84.90
Ultima V	74.90	Turrican	54.90	**Wing C. Mission**	45.90
Wings 1 MB	74.90	TV Sports Basketball*	74.90	Wolfpack	89.90
Wing Commander*	79.90	Ultima V*	74.90	**Wonderland**	89.90

* = wird erwartet Versandkosten DM 8,-
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen

Tel.:(0 60 74) 9 84 82 Fax.:(06074) 9 53 47

Mon.-Sam. von 10.00-19.00

Michael Reimer * Brandenburger Str. 1 * 6074 Rödermark

Austria! Amiga Software! Raum Mödling + Wien. Tel: 02236/811452. Jascha Osterman, Hohehardstr. 27/4, A-2344 Marktenzendorf.

Laß Du es lieber bleiben und uns das Intro oder Demo schreiben. Glaubst Du unseren Fähigkeiten, laß Dir durch uns Freude bereiten, traust Du ihnen aber nicht, gibt Dir unsere Demodiskette Licht. Hast Du Wünsche sondergleichen, wir brauchen davor nicht weichen. Dies alles geschieht auf dem C64, dort ist Sperical Designs mächtig. Tel: 02871/42766 (Stefan, 19 Uhr). Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Sherical Designs * Sperical Designs Amiga/C64 ... Call: 02871/42766 (Stefan) Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Laß Du es lieber bleiben und uns das Intro oder Demo schreiben. Glaubst Du unseren Fähigkeiten, laß Dir durch uns Freude bereiten, traust Du ihnen aber nicht, gibt Dir unsere Demodiskette Licht. Hast Du Wünsche sondergleichen, wir brauchen davor nicht weichen. Dies alles geschieht auf dem C64, dort ist Sperical Designs mächtig. Tel: 02871/42766 (Stefan, 19 Uhr). Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Action News - Das Softwaremagazin über die Szene u. für die Szene. Fast alle großen Gruppen lesen dieses Mag. Seid auch Ihr für nur 5 DB informiert (C64). S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Diese Anzeige ist zwar klein, aber dafür ist unser PD-Angebot (Amiga + C64) riesengroß. Ca. 600 Disks vorhanden. Liste gegen 3 DM. S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Sherical Designs * Sperical Designs Amiga/C64 ... Call: 02871/42766 (Stefan) Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Originale auf Disk (á DM 15): NVY Seal, Laser Squad, Football Manager 2, Junxter, Rainbow Islands, Quedex, Draconus, Hard'n Heavy, Supermann (K.) und Sanxion (K.). 2 Datasetten (á DM 10).
Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Alles für nur DM 150,-.

Verk. ST Orig.: Je 20 DM: Warp, Testdrive, Maniax, Blasteroids, Virus, Voyager, Helter Skelter, Xybots, Safari Guns, Trauma, Shackled, Slayer, Out Run, Sidewinder, Jupiter Probe. 0731/76634. Michael Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

Verk. Spiele für CPC 3"/Kass/Disk ab 7 DM, Kass ab 5 DM. Suche und tausche auch Spiele. Liste gegen 1 DM in Briefmarken an C. So, Ziegeleiweg 20, 5000 Köln 90. 100% Original!!!

***ST*ST* Wir haben immer die neuesten Games!!!** Falls Du daran interessiert bist, schreibe an: Death, Christen Beat, PF 73, CH-6370 Stans, Schweiz. Wir haben auch Source's, Demo's, Font's, Muzak's ...

Verkaufe dt. Adventures: Harcon, Reisende im Wind (1-4), Seramis (2 Disk.), Deja Vu (2 Disk.)! Alles Originale für C-64! Kein Einzelverkauf, nur komplett für insgesamt 120,- DM! Christian Fink, Schulstr. 15, 6783 Dahn.

Wenn Ihr die allerneueste Software zu billigsten Preisen haben wollt, dann schreibt an: F. Wensing, PF 108535, D-4426 Vreden. Die besten Abos überhaupt: 10 - 29 Disks: 1,50 DM pro Disk, 30 - 59 Disks : 1,30 DM pro Disk, 60-99 Disks : 1,20 DM pro Disk, ab 100 Disks: 1,00 DM/Disk. Für die Preise inkl. Disks rechnet 1,20 DM (3,5") bzw. 0,70 DM (5,25") hinzu. Natürlich für den Amiga!

Suchst Du die neueste Soft, dann schreib an: J. Schroeder, PO Box 206, L-6403 Dudelange. Luxembourg - billige Abos. Only Amiga

---Amiga--- Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Liste gegen 3 DM Rückporto bei Markus Wegrath, PF 2258, W-1000 Berlin 65

---Amiga--- Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Liste gegen 3 DM Rückporto bei Markus Wegrath, PF 2258, W-1000 Berlin 65

Biete topaktuelle Software für Amiga... Tel: 030/4022904, Stephan Wendt, Grebenhainer Weg 5, 1000 Berlin 26.

The Special Brothers Interesse an neuester Softw. u. Modem-Abos? Write to: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3403 Dudelange, Luxembourg. Amiga und PC

MS-DOS - IBM Verkaufe Originalspiele: PGA Tourgolf (50,-), Silent Service 2 (80,-), Secret of Monkey Island (50,-), Tel: 06103/32231, Dirk Pfeiffer, Konr. Aden. Str. 15, 6756 Otterbach.

Achtung!! Verkaufe 2 Top-Originale: Power Monger + Wolfpack für zusammen 100,- DM (NP 150,- DM)! Ganz neu, noch nicht gebraucht, original verpackt!! Tel: 06543/3793, nach 17 Uhr!! René Franzen, Hauptstr. 31, 6543 Sohren.

Amiga Originale: Sim City, Rings of Medusa, Great Courts 1 + 2, Kick Off 1 + 2, Invest, Transworld, Klax, Tennis Tie break, It c.v. the desert, TV Sports Basketball, Wild West World u.a. Tel: 02261/42288, Matthias Kopplin, Siedlungsstr. 7, 5275 Bergneustadt.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

*** Amiga-Austria *** If ya wanna have the newest stuff. Write to The A.C.E., Djemal Sabanovic, PF 3054, A-1141 Viena. Call: 0222/2620343 for gratis Listing. Leerdisk + Bar-Porto mitschicken. Gud bay Amigo's **

Amiga for Österr., Deutschland, Schweiz Gutes Service, schnelle Erledigung. Natürlich guter und neuer Stuff. Djemal Sabanovic, PF 3054, A-1141 Wien-Austria. Tel: 0222/2620343 Listingdisk + Bar-Rückporto. A.C.E.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Atari ST Verk. über 90 Orig.-Games. Stückpreis ab 10 DM. Liste: bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 3470 Höxter. Alle mit Orig. Verpackung u. Anleit.

Vergebe Amiga-Software u. PD-Abo. Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzg. 41/9/3, A-1150 Wien. Tel: 0222/9273414 von 18h bis 22h.

*****AMIGA***** Topaktuelle Software günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben! ***AMIGA***

35 Spiele für MS-DOS auf sechs 5,25" Disks für nur 35,- DM (Scheck) oder 42,- DM bei Nachnahme. Alles PD... Superspiele bestellen bei PD-Club-Eifel, Jean-Louis Glineur, PF 1251, 5372 Schleiden 1.

MIRAMAR-TOP GUN Flight School! IBM-komp. Flugsim. der Spitzenklasse f. MS-DOS auf 5,25" Disk f. 10DM/Scheck/Schein) bei PD-Club-Eifel, Jean-Louis Glineur, PF 1251, 5372 Schleiden 1.

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! *** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien *** Super-Service! ***

******AMIGA!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen u. Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das Allerneueste und suche es (auch Anfänger) Call: 0424/486699, ask for Jörg. Suche außerdem Original Colonels Bequest. Jörg Dettmaier, Hohe Geiss 17, 2833 Puinhöfte/Harpstedt

Verkaufe! allerneueste! Software auf Amiga, ST, C64. Schnell, sicher und zuverlässig! Write for info: Andreas Brandt, PO Box 1227, D-4840 Rheda! Auch super Abos! Antworte jedem. Beginners welcome!

Amiga: Verk. viele gute Originalspiele sehr preiswert. Liste gg. 1DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, W-6604 Brebach

Amiga PD Soft: Verkaufe viele gute Spiele und Anwender PD Disketten. Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Dt. Originale: Mig 29 79.-, Pop Up, Crime Time, Galac. Empire, Hard Drivin 2, Helter Shelter, World Champ. Boxing + Soccer je 38,-. Tel. ab 19 Uhr: 02323/82226, Michael Sauer, Werderstr. 60, 4690 Herne 1.

Do you need the newest Stuff for ya Amiga or IBM/PC, then take ya phone and call: +49 (0)8431/40959 Germany. Also sell a US Robotics HST 14.4!! Ask for the Price.. CV L8ER Dudes!!! Klaus Peter, Am Berg 10, 8850 Ingolstadt.

Do you need the newest Stuff for ya Amiga or IBM/PC, then take ya phone and call: +49 (0)8431/40959 Germany. Also sell a US Robotics HST 14.4!! Ask for the Price.. CV L8ER Dudes!!! Klaus Peter, Am Berg 10, 8850 Ingolstadt.

IBM-PC: Verk. Orig.: Operation Stealth (dt. 50,-), Monkey Island (engl. 45,-), Pipe Mania u. Atomix (je 30,-); auch Tausch möglich! T. Rick, Bahnhofstr. 21, 3012 Langenhagen, Tel: 0511/733707 (abends)

Verkaufe Sega Master System + 18 Module. Preis VHB 0431/641670 ab 19.00 Uhr. R. Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

Amiga Org. Pool of Radiance, Champ. of Krynn, Imperium (ASM 09/90) je 30,- DM + Versandkosten, Volker Kunkel, Barenscheidstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

Verk. Original Amiga Soft!!!! Powermonger, Kick Off II, Pirates, Tie-Break, Flood, Manchester United, Shockwave. Jedes Game DM 35,-, komplett DM 230,-. Call: 0211/400410, Bernhard Wielsch, Bockumer Str. 3334, 4000 Düsseldorf.

Verkaufe folgende Orig. (C64/Disc) Turrican (30), Curse of the Azur Bonds (30), Sterne wie Staub (35), Ace 2088 (15), 64ér Nr. 15 (20), Firetrap (5), Game Graphics Designer (10). Suchd Copy Programme. T. Henze, Höllenberg 1, 1091 Garstedt.

Verkaufe ST-Originale: King's Quest, Populous, Space Quest 3, Larry 2, Ghostbusters 2. Preis nach Vereinbahrung! Tel: 089/805838, jeden Tab ab 19 Uhr . Robert Steiber, Eichenauerstr. 17, 8039 Puchheim. PS: Für Atari ST!

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Suche Hardware

Suche umsonst/billig defekte Computer + Zubehör Michael Bley, Hermühlheimer Str. 20, 5030 Hürth 7, Tel: 02233/33063

Suche dringend: Atari Lynx! Wenn mögl. + Gal. games. Zahle 150 DM, nur 100%. Erik Laser, Esselbornstr. 25, 6100 Darmstadt.

WER hat kaputten C-64/Amiga zu verschenken bzw. billig abzugeben? Angebote an: Bucher Christian, Oberhocherenz 37, A-4611 Buchkirchen, Austria, oder 07242/28139 ab 8 Uhr.

Verarmter Familienschüler sucht billigen Commodore C16/Plus 4. Erwarte Euren Anruf: 0231/639536 ab 14 h. Ingerd Voigt, Weitermannstr. 22, 4600 Dortmund 72.

Searching for 1581! Max. 130,- DM. Muß 100% ok sein! Schriftliche Angebote an: Achim Ginsterblum, Einsteinstr. 30, D-5440 Mayen.

Suche für Amiga 1000 Speichererweiterung auf 1 MB. Tel: 06131/40513 tägl. 19-21 Uhr. Carsten Kohl, Mühltalstr. 9, 6500 Mainz 21.

Suche Gameboy für ca. 110 DM und günst. Spiele (Bomberboy, Tennis, Mario L., Puzzleboy ...). Angebote unter Tel: 08237/7328 oder schriftl. an Sascha Baum, Au 2, 8901 Rehling.

Achtung! Suche 300 Baud Modem + Zubehör, 1781, SX-64!! Möglichst billig. Angebote an D. Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nicht anrufen! Verkaufe auch PD-Soft! C-64, C-64

Atari ST: Suche defekte Geräte für und von Atari z.B. Rechner, Monitor kostenlos oder preisgünstig (Versand wird bezahlt).
Bernhard Höfer, Laubersberg 34, 7312 Kirchheim.

Suche Amiga 2000 + Monitor, Sega Master billig abzugeben.
Telefon: 07623/50929, fragt nach Rainer. R. Lutz, Burstelstraße 5, 7888 Rheinfelden.

Biete Hardware

Verkaufe PC-10 Commodore mit Monitor, Grafikkarte, 2 5,25" Diskettenlaufwerken, vielen Büchern, vielen Spielen, Word 2.0 und gutem Drucker für nur 500,-!!!
Tel: 064/613659 *CH* Bernd Bucher, Frickbergstr., CH-5262 Frick.

Verkaufe Modem für Amiga US Robotics V42BIS+ (Max. 38400 Baud) incl. Kabel + Garantie für 10.900 Schilling. A. Peter, PO Box 9156, A-6040 Innsbruck, Österreich.

Amiga 500 (kaum gebraucht mit Garantie) + Modulator + 2 Joys + 40 Disks + Box. VP. 880 DM. Krowiak Tiberius, An der Stadthalle 17, 8740 Bad Neustadt.

Verk. C128 + Grünmonitor + 10 Orig. + Diskettenbox + Bücher f. VB 390,- DM. Ruft an unter 08072/8495, Christoph Maier, Freibadstr. 3, 8092 Haag.

Amiga-Desktop-Video, wie neu, Amiga-Splitter mit Genlock sowie Digitizer, Software und Kabel (auch zum Betiteln von Videofilmen...) VB 998,- DM.
Telefon: 06071/44448,
Thea Wuthke, Otzbergring 48, 6112 Groß-Zimmern

Atari 2600, neue Version, mit 13 Modulen zu verkaufen, 300 DM. Tel: 06071/44448, Thea Wuthke, Otzbergring 48, 6112 Groß-Zimmern

Verkaufe C128D + DosKabel + 9Nadel-Drucker S/W Star LC-10 + Datasette Unit 1530 + Anleitungs-Bücher + Hardware-Basteleien für C128D für 600 DM. Telefon: 06145/30168,
Dieter Müller, Backesstr. 1, 6234 Hattersheim 2

C64 II + 1541 + Speeddos + Geos + Maus + Data + Modul + Joysticks + Disks + Cassetten + Locher + Anleitungen uvm. (NP 1200) Preis 500 DM.
Telefon: 02152/51432, Volker Eberharter, Söderblomstr. 16, 4152 Kempen 1

Verkaufe A500 mit Erweiterung, 2. Laufwerk, 10 Originale, 170 Disketten, 3 Joysticks, Monitor 1084 S, Mouse, 1 1/2 Jahre alt, 3 Disk.Boxen für 2300 DM. Angebote an:
Frank Neubauer, Mittelkamp 3, 2740 Bremervörde oder Tel: 04761-4401. Verlangen Sie Frank!!!

Verkaufe Intel Inboard 386/PC, mit dem man einen XT/PC zum 386-AT aufrüsten kann. Tel: 06235/2854, Michael Stark, Kitzelgasse 8 a, 6707 Schifferstadt.

Verkaufe 642 + 1541 + Monitor + Datasette + 2 Joysticks + ca. 250 Disks + Final Cart. 3 + Computerzeitschriften usw.
Telefon: 0203/595566, Orkan Okan, Pollerbruchstr. 46, 4100 Duisburg 11

Verkaufe Sega Mega Drive RGB-Kabel. Sowie die zum Anschluß an Commodore 1084: Preis 35,- DM. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50 - 60 Hz um (Games sind dann schneller) Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Verkaufe PC-Engine Pal mit 3 Spielen für nur 350,- DM. Kaufe Konsolenbestände auf. Suche Engine, Su. Famicom, Sega 16 Bit Games. Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Verkaufe wegen Systemwechsel supergünstig C64 + Joystick + ca. 50 Disketten mit Box + C64 Bücher + Floppy 1541/2 NP 1250 DM, VB 420 DM. Schreib an Michael Harth, Ludwigstr. 45, 8763 Klingenberg, Tel: 09372/3246. Nur ab 17 Uhr anrufen.

Für Soundprofis und Einsteiger! Verk. für Amiga: 24-Spur Midi-Sequenz + Dream-Expander + Analog-Synthie + Midi-Interface für 1300,-. Tel: 09732/5743, Andreas Gohr, Hedaustr. 2, 8783 Hammelburg.

!!! Achtung C-64 + 1541 + 1 Diskbox + Locher + Geosmaus + 80 Disks + Originale. Tel: 0911/649147. Frank Schauer, Katzwanger Hauptstr. 109, 8500 Nürnberg 60.

Verkaufe für C64 The Final Cartridge III DM 50, Prologic Dos DM 50, Maus DM 30. Tel: 08841/3235 ab 17 Uhr. Stephan Weber, Ostermannweg 5, 8110 Murnau.

Verkaufe C64 II, Floppy 1541 II, 80 Disketten, Kassenzetteldrucker, Voice Modul, Joystick, Abdeckhaube, Disclocher, Das große C64-Buch. Alles aus erster Hand für 600 DM. Mario Haenel, Zum Rauhen See 7, 6054 Rodgau 3.

Verkaufe Gameboy + Nemesis + Tetris + Castlevania + Revenge of Gator + Super ML + Chase HQ + Final Fantasy Legend für 350 DM (1 Monat alt) 0871/78783 ab 18 Uhr, Franz Heinisch, Weilerstr. 48, 8300 Landshut

Achtung!!! Dringend!!! Achtung Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, Joysticks + Originalsoft (auch einzeln) Preis VB. 0871/78783 Franz Heinisch, Weilerstr. 48, 8300 Landshut. PS: Suche PC-Engine-Spiele.

Verkaufe C'64 II, & 1541 II mit ca 30 Spielen, Diskettenbox, 2 Joysticks, 1 Originalspiel znd 1 Comodore '64 - Buch mit über 1000 Seiten. Alles zusammen 450,-. Ab 18.000 Uhr erreichbar. PS: Garantiert guter Zustand!! Thomas Blank, Saalplatz 5, 7051 Korntal 1

Seagate ST 138. 33 MB m. Omti 5527. Transferrate: 460KB/S. 150 KB laden: 0.44s; Speichern: 1.48 S. Anschluß einer 2. HD möglich. Mit Interface f. 680 DM. VHN. Tel: 06346/2935. Topal Muharram, Landauer Str. 61 G4, 6747 Annweiler.

Verkaufe Drucker MCS 801 ab 200 DM. Höchstes Angebot bekommt ihn. PS: Es ist ein 100% fähiger Buntdrucker. Schreibt an Jörg Smietana, Goethestr. 93, 4100 Duisburg 11!!!

Verkaufe S.M. System mit 4 Super-Spielen. Schreibt an: Jason Humphrey, Rolf-Pineggerstr. 24, 8000 München 21. *** DM 200,- ***

Preiswert abzugeben wegen Systemwechsel Atari 130 XE, Floppy 1050, Drucker, Plotter, Joystick, Mouse, Touch Taslet, Game, fast alles doppelt. Tel: 02686/8453, Christa Weiß, Burgweg 6, 5231 Rimbach.

Verkaufe Atari-Portfolio (Pocket PC) fast neu mit parallel Interface u. pass. Netztei. für 450 DM. Neupreis 620 DM. Tel: 05136/5522, Christian Bethmann, Vor den Höfen 2, 3167 Burgdorf.

Verkaufe Amiga 2000 + 30 MB-Festplatte + Turbo-PC-Board + Hercules-Karte mit Monitor + 1 int.- + 1 ext. Laufwerk + 2400er Modem + Spezial-Maus + Literatur, Disks, Joysticks etc. VB 3300,- DM. Tel: 02151/547226 nach 20 Uhr. Frank Ridders, Korekamp 11, 4150 Krefeld.

Verkaufe Atari 1040 ST mit 39 Games 2 Virenkillern, 1 Englischprogramm, 2 kl. Diskettenboxen, 1 Maus und einen Joystick für 1300 DM. Tel: 0621/402344.

C64 + 1541 plus Softwarepaket Star-flight/Kick Off 2 insgesamt 120 Originale + Joystick komplett 750 DM an Holger Eggert, Boldixumerstr. 37, W-2270 Wyk/Föhr.

Verk. C-64 + 2 1541 II + Rushware Tape + Modul MK V + 200 Disk. (z.B. Transworld, Turrican, Fight. Bomber Org.) + 16 Magic D. Preis VB. Holger Kirsch, Hans-Staden 17, 3549 Wolfhagen. Tel: 05692/4238 ab 16.00 Uhr.

Atari ST SM 124, Zubehör 100% in Ordnung Softw. (z.B. Viren-Schutz, Indy 3, Xenon, Stormlord ...) Tel: 06081/7779 (Anselm) oder schriftl. Anselm Meyer, 6392 Neu-Ansbach, Herzbergstr. 7

Amiga 500 + Monitor 1084 S + TV Modulator + 5 Orig. Spiele + 2 Joysticks Competio Star + Diskbox mit 50 Leerdisks, 7 Monate alt. NP: 1950, VB 1650. Tel: 08856/2930. Zemeh Patrick Frauenschustr. 38, 8122 Penzberg, PS 100% in Ordnung.

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonito u. externem Laufwerk, 3 Diskettenboxe mit 125 Disks + gekaufte Spiele wie Manchester United, Midwinter für 1350 DM. Bei Tom! Tel: 02772/2348!! Tom Gierlichs, Waldstr. 35, 6348 Herborn 7.

Verkaufe Gameboy (Tetris) und 2 Nintendo Entertainment System Module (Gradius + Metal Gear) für 200 DM! 2 Monate alt 100% ok! J. Schimetschek, Guardinistr. 86, 8000 München 70.

Achtung!! Verkaufe Atari-Lynx f. 300,-DM + Blue Lightning!! Schickt schnell 300,- DM zu: Alexander Wiggershaus, Holunderweg 7-9, 4350 Recklinghausen

Verkaufe originalverpackte PC-Engine "Core Grafx" m. Joypad, AC Adapter u. Anschlußkabel f. 250,-. Tel: 06027/5403 (Andreas) ab 18 Uhr. A. Ensslen, Im Wingert 15, 8752 Kleinostheim.

Verschenke Atari 2600 mit 9 Games an den, der mein C64 mit 1541 für 500 DM abkauft. Alles 100% ok und originalverpackt. Matthias Speer, 4150 Krefeld, Dieselstr. 35. Tel: 02151/756383.

Verkaufe Amiga 500 + Monitor 1084 + 90 Disketten + Joystick + Mouse + Mousepad + Abdeckhaube VB: 1100,-, Telefon 0931/83368 Thomas verlangen! Th. Eckstein, Ulrichstr. 7, 8700 Würzburg.

Amiga 500 1 MB 2. Laufwerk, Farbmonitor, umfangreiche Software DM 1400,- 08121/81152. Volker Thomas, Primelweg 6, 8011 Poing.

Verk. C64 + 1541 + 2 Joy. + Sounddigitizer + 250 Disks + 40 Magic Disks + 50 ASM + 50 64'er + Final Cardridge 3 + 5 + Disklocher + Abdeckhaube. Top-Zustand VHB 750 DM. Tel: 07225/75784, Daniel Maier, Rotenfelserstr. 1. 7554 Kuppenheim 2.

Atari ST-Festplatte SH 205 weg. Systemwechsel abzugeben. Paul Seik, Westring 9, 3502 Velmar, Tel: 0561/828310.

Verkaufe neuwertige Golem 2 MByte RAM-Box für Amiga 1000 DM 500,-, Tel: 0711/581756, CU Michael (Retrax), Michael Rösner, Philosophenweg 20, 7012 Fellbach.

Verkaufe C-64 + Floppy ohne Datasette + jede Menge Spiele (Kassette + Diskette) Preis 500 DM VB. Tel: 0751/92972 od. Michael Hamberger, Marienburgerstr. 20, 7980 Ravensburg.

Disk-Coder-Modul (Amiga!) Codiert jede Disk so, daß man die Disk ohne Modul nicht mehr laden/lesen kann. Ext. Laufwerk nötig! 40 DM! Rückporto = Info! M. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Verk. Schneider CPC 464 Tape mit Greenmonitor, MP2, und ca. 80 Spielcassetten. Noch gut erhalten für nur 200 DM. Einige Spiele: Last Ninja 2, Robocop, R-Type, International Football und mehr.
Susie Simbad, Denkendorferstr. 10, 7302 Ostfildern 2 - Nellingen.

Verkaufe Schneider PC m. 2 Laufwerken 5,25" u. 3,5", Farbmonitor, Drucker, Gamecard + Joystick + Maus, 1 Jahr alt für 2000,- DM. Tel: ab 14.00 06693/1423

Verkaufe SEGA MEGA Multiversion Pal u. RGB) 6 Mte. alt, bester Zustand mit Spiel Phantasy Star 2 u. Zubehör komplett für DM 230.
Telefon: 07121/240621, Mario Holz, Hans-Reyhing-Straße 20, 7410 Reutlingen.

C64 II, Floppy 1541, gr. Monitor, Drucker MP150VC + Farbband, Datasette, Diskbox, ca. 120 Disks, Joystick, VB 750 DM. Sven Dahlweid, Auf dem Hellen 26, 2800 Bremen 44, Tel: 0421/488289.

PC-Engine PC-Engine PC-Engine Biete preiswerte PC-Engine + Games + CD-ROM + Joystick an für 707,- DM! oder tausche gegen Amiga 500 + Monitor. Call: 02861/1544 Mo-Sa ab 16 Uhr. Thomas Fastring, Robert Koch Str. 5, 4280 Borken 1.

Tausche

Amiga! Suche Tauschpartner 100%ige Antwort - be fast. Write to: Franz Weber, Postfach 14, A-8621 Thörl.

C64: Habe neueste Spiele für den C64. Ruft an: 04861/5213 (Björn) Adresse: B. Müller, Löwenweg 43, 2254 Friedrichstadt. PS: Verkaufe Scramble Spirits Original.

C64! Suche zuverlässige Tauschpartner! Schickt Listen und Discs an Thorsten Kwaschnowski, Wenningstedterweg 43, 2280 Westerland/Sylt. 100% Antwort.

IBM-PC Suche Tauschpartner auf 3 1/2 Zoll Laufwerk. Schickt Liste bitte an:
Peter Paul Kirschner, Stadlerstr. 6 c, A-4020 Linz. 100% Antwort

Atari ST Suche zuverlässige Tauschpartner für den Atari 1040 ST. Suche möglichst neue Software. 100% Antwort. Listen an:
Andreas Rieckhoff, Bahnhofstr. 101, 2000 Norderstedt.

Tausche Gameboy mit 3 Sp. gegen eine Speichererw. Für A500 auf 1 MB + 1 Sp. das nur mit 1 MB läuft (Original). Erw. mit Uhr + abschaltbar und deutsche Anleitung
Tel: 0711/808433 (Sascha verl., ab 14 h). Sascha Bosancic, Freihofstr. 10, 7000 Stuttgart 40.

Anfänger sucht Tauschpartner für Amigagames. Write to Jochen Rau, Köllertalstr. 17 a, 6601 Heusweiler-Lummerschied.

Amiga: Tausche Powermonger (Original) gegen Lemmings (auch Original) Bitte ruft mich an, wenn Ihr Interesse habt unter: 0231/513305. Lars Dittebrandt, An der Gosekuhle 4, 4600 Dortmund 1

C64: Suche gute PD-Tausch-Contax (keine RK's!): Utiliz, Mags + Demoz! Hab' so 800 Disx. Addy:
Stefan Dreier, Bauernstr. 4, W-8943 Babenhausen.

Habe und suche neue Spiele für den C-64. Ruft an: 04861/5464 oder schickt mir eine Liste. Dann bekommt Ihr von mir auch ne Liste. Adresse: Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga und C64. Schickt Listen an: Jens Tiefenbach, Hirschberg 7, 6377 Kirtorf 1.

Tausche PC-Games! Habe Super Originale: Silent Service II, Wing Commander, Wolfpack, Testdrive III. Ruft an Tel: 06337/1483 (Marc) PS: Komplettlösungen zu einigen Sierragames!!! Marc Ehrhardt, Finkenstr. 5, 6661 Battweiler

MS-DOS und Amiga-Software MS-DOS alle Formate. Listen an Stephan Weger, Ostermannweg 5, 8110 Murnau - 101% Antwort!

Suche Tauschpartner für PD-Software Christian Blanke, Wieksweg 89, 4840 Rheda-Wd. Nur Amiga!

Suche: Tauschpartner für C-64!!! Schreib an: Dr. Who / S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, A-4611 Buchkirchen oder ruf an: 07242/28139 (Chris!) *** Austria ***

Tausche Originale (PC) Habe Monkey Island, PGS Tour Golf. Suche Sim City, Powermonger, Ultima 6. Schreibt an Thies Clausen, Kleverkoppel 13, 2420 Eutin.

Tausche Original Diskette von Manchester United und Footballer o.t. Year gegen Original Disk von Kings Bounty, Challengers oder Streetsport-Compilation für C64. Thorsten Weiss, Hallerstr. 27, 7118 Kocherstetten.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Listen an Matthias Beck, St. Martin Str. 1, 88859 Pöttmes. *** 1000% Antwort *** (auch Anfänger) Amiga * Amiga * Amiga *

Tausche neueste Games auf Amiga!! Habe z.B. Exterminator, Car-Vup und viele andere neue! Schreibt schnell an: M. Wimmer, Goldhoferweg 1, 8307 Oberahrain.

I swap the newest PC-Games (3.5/ 5.25) only 10 days old. Over 999 Disks. Write to:
Karsten Giernalczyk, Grüsseler Straße 81, 5014 Kerpen.
And Loosers oer Lamers, please don't try!

***** Sega-Mega-Drive + Lynx ***** Kaufe, tausche und verkaufe neue und alte Module! Telefon 02564/31046, Thomas Warlier, Ottensteinerstraße 10, 4426 Vreden.
*** Sega-Mega-Drive + Lynx ***

Amiga: Habe Populous + Zusatz, 20000 Meilen u.d.M., Berlin 1948, Rings of M., Lords of t.r.S. Suche: Future Wars, Chrono Quest I + II, It came f., Kick Off 2.
Mario Heuts, Talgerheide 32, 4558 Bersenbrück 1, Tel: 05433/6431

Suche Tauschpartner für Amiga-games. Schickt Eure Listen an: Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen.

Tausche Traumkonsole SNK Neo Geo, komplett mit Spiel, gegen ein Super Famicon mit mehreren Spielen! Anschlußkabel für Hifi Anlage inclusive! Angebote bitte unter.
Telefon: 08395/7205, Guzalic Zlatko, Stiftungsweg 1, 7951 Oberopfingen.

ST! Suche Tauschpartner für Demos etc.! Listen an: Heiko Rödelsperger, Gergstraße 32, 6368 Bad Vilbel! 100% Antwort! Or call: 06101/89284. Nicht Mittwoch und Donnerstag! Ansonsten ab 16 Uhr! Ask for Heiko!!

Suche Tauschpartner für C64. Habe Topgames (TV Sport Football, Super Off Road) usw. Tel: 0941/71173. Anrufe zwischen 18.00 bis 21.00 Uhr. 100% zuverlässig. Bernd Maderstaufer, Guerickestr. 22, 8400 Regensburg.

A500!! Suche Tauschpartner!! A500!! Hallo!! Suche Tauschpartner für A500. Habe neueste Software!!! Write to: Frank Munke, Geneschen 56, 4056 Schwalmtal. 1000%

Amiga! Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verk. ausserdem Sourcecodes, ca. 200 Disks vorhanden. Pro Disk 3 DN. J. Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpstedt.

Suche Tauschpartner mit cooler Soft. Schreibt an T.F.K., M. Reif, Postfach 1104, 8704 Uffenheim -nur Amiga-

I swap the newest pc-games (3 1/2" / 5 1/4") only 10 days old. Over 800 disks. Write to: Karsten Giernalczyk, Grüsseler Str. 81, 5014 Kerpen. And loosers or lamers, please don't try!

Suche Tauschpartner für C64-Soft (nur Disks, no Loser). Suche nur was gut und neu ist! Auch Verkauf o. Kauf. Tausche außerdem Demos. Schickt Listen o. Disks an: Jans Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. Bye!

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. Auch Anfänger. Call: 0424/486691. Jörg Schrillitz, Auf der Höhe 3, 2833 Prinzhötte

Atari ST Suche Tauschpartner für Public Domain! Liste: Marcel Nimführ, Kinzerpl. 10/1/2, A-1210 Wien Austria

Ich tausche Games auf dem C-64. Habe Top-Games. Schickt Liste an: Gregor Safronow, Trettachweg 17, 7910 Neu-Ulm 3

Wanna swap old & new Amiga stuff? Beginners, Medium & Professionals wanted for swapping all good warez! Information at Tel: 040/7015006. ONLY Fridays 21-22 h & Di 16-18h!!! Stefan Weinmann, PO Box 370839, 2100 Hamburg 90

Spherical Designs * Spherical Designs Amiga/C64 ...: 02871/42766, S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Suche Tauschpartner für Atari ST Habe Ghostbusters 2, Batman usw. Schickt Listen an: Michael Füllmann, Eichenplatz 6, 4709 Bergkamen. 100% Rückantwort.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500, auch Anfänger! Habe neue Games, (ask for Sascha) Call or die: 07843/2274, Sascha Schmidt, Sonnenhalde 5, 7592 Renchen

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe Panza, Kick Boxing u. immer neueste Software. Suche Silent Service II und mehr.
Telefon: 08276/639. Schreibt an Josef Riß, Gugenberg 1, 8852 Wallerdorf

Atari ST Tauschpartner gesucht. Habe Powermonger, Exterminator, Mystical, Pang, viel Neues. Liste an: Thomas Hoffmann, Uechtmannstr. 57, 4390 Gladbeck.

Suche Tauschpartner für Amiga Software! Schickt Eure Listen an: Jan Deyhle, Hoher Hof 23, 3304 Wendeburg. Habe Great Courts 2, Gremlin 2, Indi. 500, Indiana Jones III Adv, etc.

Habe und suche die neuesten Games für den C-64. Ruft an: 04861/5464. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

Suche Gameboy + 3 Sp. und Nes + 8 Sp. + Nes Max gegen Mega Dr. (+1 Sp.). MD kann auch optisch defekt sein, aber 100% funkt. Tel: 0711/803731 (ab 18h, Stavros verlangen). S. Papadopulos, Freihofstr. 35, 7000 Stuttgart 40.

****Hallo Leute, wollt Ihr Geld?**** Schickt mir viele gute Disketten f. den C64, ich schicke sie Euch ein paar Wochen später zurück inkl. ein paar DM pro Disk, je nach Qualität. An. R. Merkle, Jahnstr. 8, 7541 Straubenhardt 1 (auch für CPC 6128)

Software - schickt Eure Liste Ich habe z.B. Tennis Cup, Double Dragon II, Test Drive I+II, Kick Off I+II auf Amiga. 06057/1088, Michael Uhl, Forsthausstr. 8, 6487 Flörsbachtal 3.

Amiga! Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verk. ausserdem Sourcecodes, ca. 200 Disks vorhanden. Pro Disk 3 DN. J. Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpstedt.

Suche Tauschpartner für C64-Soft (nur Disks, no Loser). Suche nur was gut und neu ist! Auch Verkauf o. Kauf. Tausche außerdem Demos. Schickt Listen o. Disks an: Jans Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. Bye!

Ich tausche Games auf dem C-64. Habe Top-Games. Schickt Liste an: Gregor Safronow, Trettachweg 17, 7910 Neu-Ulm 3

****Hallo Leute, wollt Ihr Geld?**** Schickt mir viele gute Disketten f. den C64, ich schicke sie Euch ein paar Wochen später zurück inkl. ein paar DM pro Disk, je nach Qualität. An. R. Merkle, Jahnstr. 8, 7541 Straubenhardt 1 (auch für CPC 6128)

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 5-91 erscheint
am 26. April 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 6/91 ist der
15. April 1991

TERMINE

Amiga: Suchen das neueste u. haben es. Auch Anfänger. Call fast: 0424/48845. Verk. außerdem Sourcecodes, ca. 200 Disketten vorhanden, pro Disk 3 DM.
Klaas von Schrillitz, Hauptstraße 12, 2830 Bassum

Amiga: Suchen das neueste und haben es. Auch Anfänger. Call fast: 0424/48845. Verkaufe außerdem Sourcecodes, ca. 200 Disketten vorhanden, pro Disk 3 DM. Klaas von Schrillitz, Hauptstraße 12, 2830 Bassum

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga 500 Software. Thorsten Clever, Lamsfuss 39, 5272 Wipperfürth, Telefon 02268/1637 (Kemper)

C-64 Suche Tauschpartner! Habe: Rings of M., Rainbow Island, Sim City, Champions o.K., Pool of R., usw. suche Transworld, Ad & D, Klax, Buck R., usw. Telefon: 02225/5267, Ansgar Guseck, Magnolienstr. 1, 5309 Meckenheim.

PC * PC * PC Tausche Populous-Original (dt.) gegen Sierra-Original. (02771/21366). Verkaufe außerdem Trident VGA-Karte, 512 RAM, 1024x768 + Treiber. Preis VB. Wolfgang Weienhausen, Messenechstraße 12, 6340 Dbg-Eibach

Ich suche Battles of Napoleon, Wings of Fury und Second Front. Ich biete dafür Supergames an, z.B. Fighter Bomber, F19 Stealth Fighter, Oil Imperium, Pirates, Airborne Ranger... Schreibt an: Jens Vollweiler, Am Weingarten 8, 6800 Mannheim 1.

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Habe u.a. Wings, Driller ... Call: 089/9303549 oder schreibt an: Werner Hobmaier, Marienburger Str. 37, 8000 München 81 (nur Originale)

Verschiedenes

Verkaufe Poster Pack mit 1x Megaposter und 10x Superposter für 15,00 DM. Tel: 09721/27251 ab 14 Uhr. Marcus Zerr, Quellenweg 1, 8720 Schweinfurt.

Zeitschriftenverk. 1x Joystick, 2x Amiga Spec., 2x Power Play, 8x Amiga, 2x PC Plus, 1x ASM-Special (4/88), 15x ASM (Juni 88 - Januar 90). Verkauf nur zusammen. Super Sonderpreis 65.- DM! Tel: 09721/27251 ab 14 Uhr. Marcus Zerr, Quellenweg 1, 8720 Schweinfurt.

Billigst abzugeben: ASM komplett Nr. 7/86 bis 2/88 + 9/88 + 3/89 + Sonderheft 1. Fr. 4/Heft od. Fr. 65/alle. Schriftl. Offerten: A. Fellmann, Uettligergstr. 310, CH-8045 Zürich.

Wichtig! Biete PO-Box in Luxemburg an! Du bist interessiert? Dann schreib an Wild Angel, Armand Wildanger, PO Box 16, L-3507 Tetange oder ruf an! Telefon 00352/566097

Massis Nebenverdienst für leichte Nebentätigkeit. Arbeiten Sie von zu Hause aus. Info für frankierten Rückumschlag bei: Holger Ziprik, Windmühlenstr. 2, 2810 Verden

SF Postspiel "Ruins of Galaxy mit 150 Stat., Sabotage, Antennen,.. sucht noch Mitspieler. Gratis-Info (1 DM Rückporto) gibts megaschnell bei:
V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Verkaufe etliche Zeitschriften (ASM, Power Play, Happy Computer, Input 64, 64er, uvm). Kostenlose Liste bei: Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5136 Heinsberg. Tel: 02452/6048

Komplettlösungen zu über 170 Amiga, ST + PC-Games z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonstige Adventures, etc. Liste 1,50 DM Rückporto. M. Kohn, Siepmannstraße 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.

ASM-Sammlung zu verkaufen ASM 1-12/88: 25 DM * ASM 1-12/89: 25 DM * ASM-Special 1-7: 25 DM * gut erhalten + vollständig * Interessenten bitte meld.: F. Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig.

Suche geb. guterhaltene Sega Mega Module. Michael Jadwig, Buchenstr. 60, 4142 Münchenstein. 061/466353 ** NUR SCHWEIZ **

Lösungshilfe Waldmann: gut, schnell, billig. Lösungen zu Ultima 4, Larry 3 und Indy 3 vorhanden, Liste 1,50 DM. M. Waldmann, Bert-Brecht-Straße 11, 6052 Mühlheim/2,
Tel: 06108/74104.

*** **ACHTUNG** *** Ich suche dringend Anleitungen und Lösungen und Codes zu Ski or die und zu Ultima 6. Biete als Gegenleistung kostenlose Superspiele. Sendet Eure Sachen an Sebastian Kraft, Forststr. 6 b, 8752 Stockstadt/M.

Verkaufe ASM 9/86 - 10/89, Happy Comp. 1/88 - 11/89, 64'er 11/87 - 10/89, Power Play 1-6, Joystick, SMASH, ASM-Special 1-5; alle 4 DM, F. Rathmakers, Bammelenweg 1, 4175 Wachtendonk 2.

Suche dringend einen Cheat zu Last Ninja Remix auf Amiga. Der erste Anrufer bekommt ein kleines Geschenk. Tel: 05665/1687, Mark Kochensperger, Guntershäuserstr. 46, 3501 Fuldabrück.

Wallenstein - das Postspiel zum 30-j. Krieg! Der Kampf um Glauben & Macht in Europa 1618 - 1648. Info gegen 1 DM Rückporto bei:
Bernd Oestreich, Osterstraße 3, 3200 Hildesheim.

Raubkopieren? Warum? Wie man mit einem offiziellen Versandhandel wöchentlich 2000 DM und mehr verdient steht im 28 Seiten-Report für nur 20 DM bei:
O. Kelm, Mainzer Landstraße 96, 6000 Frankfurt/M. 1.

Suche CD mit Soundtracks von Future Wars. Angebote an:
Martin Zeile, Ostdeutsche Straße 18, D-6508 Alzey, Telefon: 06731/8017

*** **Galaxy + Pirate-Battle** ***
Zwei Spitzenpostspiele, die sich seit 20.1.91 bewährt haben!!!
100% Antwort (frankierten Rückumschlag!!!)
Tobias Mittermeier, Unertelstraße 1, W-8380 Landau

Verkaufe Sega Master für 100 DM, Light Phaser 50 DM, R-Type, Ghostbusters, Astro Warrior, Great Golf, Enduro Racer, Great Basketball, Teddy Boy, Super Tennis, Shooting Games. Je Spiel 20 DM. Telefon: 05909/286, Ingo Lüttecke, Klein-Bahnhof 62, 4453 Wettrup

Zahle bis zu 100 DM für ganz normale verbrauchte Telefonkarten! Einfach anrufen: 0921/44944, werktags bitte erst ab 18 Uhr - Karte am Telefon bereithalten! Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 d, 8580 Bayreuth.

Habe über 130 Lösungen, Anleitungen und Codes; schnell und superbillig!! (Preise: 2-8 DM); nur deutsches Geld!! Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

Arktis - das Postspiel. Info gratis! Andreas Döse, Lausitzerstr. 18, 1000 Berlin 36

LÖSUNGEN! Larry 1, 2, 3; Conquest of Camelot, KQ 1, 2, 3 (mit Karte), Maniac Mansion, Kult, Indy III, R. of Medusa, Deja Vu II je 5 DM! (+ 1 DM Porto, Geld bitte beilegen.) Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt.

Hey Amiga User!!! Kaufe und verkaufe Spiele, die nicht älter als 2 Jahre sind zu super Preisen!!! Nur Originale!!! Andy Härle, Grolandstraße 58, 8500 Nürnberg 10. ***

Rollenspielsüchtig? Kein Problem fordert unser kostenloses Infoheft an: Rollenspielverein "Lords of Imagination" (LOI).
Frank Lutzke, Postfach 22, 4777 Welver

Legends - das ultimative Fantasy-Postrollenspiel der Superlative und EPIC, das Fantasy-Strategiespiel auf dem Postweg. Hunderte Spieler können sich nicht irren. Kostenlose Infos beim: SSV-Graz, Johannes Klopf, Postfach 1205, A-8021 Graz.

Verkaufe Zeitschriften: ASM 3/89, 5/89, 10-12/89, 1-12/90. Sonderhefte 7-9, 64'er 8-11/89, 1/90, 6-8/90, 10/90. Sonderhefte 1+45, Power Play 9/90 + 11/90, Happy Computer 11/89. VB: 120 DM. Auch einzeln. T. Henze, Höllenberg 1, 2091 Garstedt.

Verkaufe ASM's 7, 8, 9/86, 1987 kplt. (10 Hefte), 1-5/88 für 4,- DM/Heft. Guter Erhaltungszustand!
Telefon: 0271/39624, Ekkehard Lackhoff, Heidenbachswald 23, 5901 Wilnsdorf 5.

Soccermaster - Postspiel - Simulation. Es werden noch Mitspieler gesucht. Die Preise: Nur 25 DM für 6 Spieltage. Ruft an oder schreibt:
Telefon: 09281/96830. A. Busch, Osseckerstraße 80, 8670 Hof/Saale.

Kontakte

Swiss ST-Crew is searching for hot contacts in all over Europe! We have always the ultralatest ST-soft! Only top stuff!!! Contact us quickly at: JOKER, Philipp Jucker, CH-8320 Fehraltorf, SWISS

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangabe in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Verständnis

! ACHTUNG !



Nebenverdienstmöglichkeit von Zuhause aus. Leicht durchführbare Arbeit f. jedermann. Verdienst ab sofort. Info für frankierten Rückumschlag: H. Zerik, Windmühlenstr. 9, 2810 Verden.

Enemy Public are search for new soft! On the Amiga and C64! call: 0581/ 73736 (Matt) You can buy! M. Stricker, Bergstr. 4, 3110 Uelzen 1! Greetings: TGA... Please new games!

Double Trouble - der Mega-Drive-Club, der hält, was er verspricht. Hotline, gute Clubzeitung, Händlerbeziehungen, Tips, Tricks, Meetings. Double Trouble, absolut gut! 030/6849816. Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

CFX-Man is searching for a new cool coder crew order disk with works at Carsten Däsler, PO Box 1312, 2838 Sulingen 1 ! Fastness rules !

64 Suche Tauschpartner u. neue Kontakte. Habe gute Games! 05158/2181 (Timm) Timm Jürgens, Bgm. Söhlke Str. 16, 3253 Hess. Oldendorf 17 (Disk) Bye! (Mo-Do 14-18 Uhr) ok!

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl.! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gg. frank. Rückumschlag. M. Fuhrmann, Weinbrünnlestr. 27, 7501 Marxzell 1

Thundercats sucht Tauschpartner f. ST. Habe alte u. neue Games! 100% Rückantwort! Schickt Listen an A. Böhm, Mozartstr. 24, 6701 Assenheim. Habe Futurwars ... Suche: Larry 3 Suche Future Wars Disk 2 ... !!!

ST! Suche Tauschpartner f. Demos etc.! Listen an: Heiko Rödelsperger, Bergstr. 32, 6368 Bad Volbel! 100% Antwort! Or call: 06101/89284. Nicht Mi. u. Do.! Ansonsten ab 16 Uhr! Ask for Heiko!!

Wir verkaufen aktuelle Amiga-Soft. Zuverlässig und günstig z.B.: Abo: 80 Disks 170 DM incl. Disks. Schickt an: P. Prassel, Edithsteinstr. 18, 5000 Köln 80.

Spherical Designs * Spherical Designs Wir suchen auf dem Amiga und C64 gute Tauschpartner und Members. Softwaremäßig sind wir auf dem neuesten Stand, also melde Dich. Auch Abos! Tel: 02871/42766 (Stefan, 19 Uhr) S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Spherical Designs * Sherical Designs Soon coming out our new megademos "statis factory" (c64) and "the corridor" (Amiga). They will be released at the sd-party. For partyinfos call: 02871/42766 (Stefan). S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

PC * Suche Tauschpart. f. PC Habe A-10 Wingscomander, Monkey Island, Budokan usw. Schickt Liste an Dennis Hub, Neuestr. 12, 6573 Simmertal. Suche: The Cycles, North + South. 100% Antw.

C64 * Acutung * C64* Suche: Strategie u. Wirtschaftsspiele. Tausche u. kaufe alte u. neue Soft! Nur Strategie! Daniel Maier, Rotenfelserstr. 1, 7554 Nuppenheim 2 07225/75784 Write fast

Du suchst einen guten Computerclub? Alles klar! Schreib an SOG, Chris Steinbrecher, PF 2073, 4190 Kleve. Info gratis.

Anxious search coders a. sounders Get the chance and call today: 09227/73353 (Andreas) 19-20 pm. Legal contacts also wanted! I hope, you like our productions! AMIGA Andreas Weßler, Gartenstr. 28, 8651 Trebgast

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM
+ Versandkosten

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA / CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

ATARI ST : PD-Software!

Riesenauswahl, Minipreise !
Katalog gratis !

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
W-6702 Bad Dürkheim

- Schnell + preiswert -

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

IBM C64 Amiga Gameboy

Wonderland	(Amiga 68,-)
Dragon Strike	(C64 62,-)
4D Sports Driving 5.25 + 3.5	(IBM 70,-)
Ulimate Ride	(Atari ST 62,-)
Gameboy	(Super Mario 42,-)

60 Spiele lieferbar.
Preislisten kostenlos !

SOFTWARE DREAMS
Inh. Marco Beetz
Obere Dorfstr. 30
8642 Küps - Theisenort
Tel. 09264 / 6160
24 St. Bestellannahme

CPC Sega Nintendo ATARI

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Tennisstar (Amiga)
Managerspiel mit 100 Turnieren
bis 10 Mitspieler, Highscore
DM 25,-
DBZ - 0441 / 34442

AMIGA, ATARI und IBM Spiele

in Riesenauswahl zu Sonderpreisen, z.B. :

F-19 S.F. AMIGA nur 69,- DM
War of the Lance IBM nur 59,- DM
Spiele ab 17,- DM

Laden :
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Versandzentralen :
Verl-Tel: 05246 / 81184
Fax: 05246 / 81270
Berlin: 030 / 6912156 ab 10 h

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

NEWS

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 12 DM

Gratisinfo von :

Ingeborg Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel. 07181 / 21709

Spiele - Restposten für C64, Amiga, Atari ST und CPC.
350 versch., alles neue Originale, pro Spiel ab

DM 7,50

Liste von
Computer-Flohmarkt
Postfach 66 10
7133 Maulbronn

C-64 Software
ab 15,- DM

DBZ 0441 / 34442

*** AmigaVideo Genlocks ***

Amiga Genlocks zu Superpreisen

Info :

Cinesound
Postfach 14 04 13
4000 Düsseldorf 1

********* VERSCHENKEN *********

können wir nichts, aber gute Preise machen.

Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64, ST. Lösungshilfen. GAMEBOY Spiele. Hardware und Zubehör.

ANRUFEN !
SOFTWAREVERSAND GEBAUER
02 11 / 30 92 33

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 * 8500 Nürnberg 50
Tel: 0911/48871 * Fax: 0911/486091

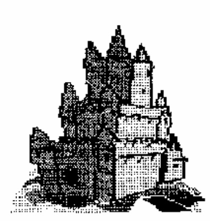
Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,- Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

Gewerbliche Kleinanzeigen

Er ist da ! ! !

für alle Amigas !
Eines der besten und realistischsten Manager-Spiele aller Zeiten !
* EISHOCKEY-MANAGER * mit allen nur erdenklichen Möglichkeiten:

- 1-2 Spieler Modus - animierte Spielsequenz - z.T. Digit. Grafiken
- Editor zur Änderung ALLER Team- und Spielernamen (mehr als 600 !)
- Riesen Statistiken und Spielerwettbewerbe (z.B. Torjäger, Scorer)
- Transfer in allen 3 Ligen mit ALLEN Spielern möglich.
- Werbeverträge - Training - Stadionbau - Eintritt - Bankkredite
- volle Maussteuerung und...und...und...

Kompl. in dt. + Anl. zum Superpreis von 39 DM + VS. 4 DM (NN. 6 DM)

Jo Seitz
Altenstädter Str. 14
6361 Niddatal 4
Tel.06187 / 26498

Wir führen Software für:
AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen ? DM in Briefm.



Inh. Robert [illegible]

GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Vermietung - Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211 / 49 101 87 Fax: 49 20 160



KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

AMIDO

ist da und bringt :

Spielware für Amigas !
Kostenlose Produdisk anfordern !

Manche sind anders -
wir sind nur gut !

AMIDO

Vertrieb von Software
Th. Heuss Platz 2
7012 Fellbach
Tel.: 0711 / 573791

PD für

AMIGA / ATARI / PC

DBZ 0441 / 34442

NEU ! NEU ! NEU !

Monis Softwareversand
Schevenstr. 24
4650 Gelsenkirchen
Tel.: 0209 / 207222

Katalog gratis !

Amiga Atari C-64 IBM

PC-Spiele, Lösungen

PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5" DM 4,-
- Briefmarken -

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

Fußball-Manager,

THE FINAL für alle AMIGAS mit durchweg **positivem** Echo, allen Extras wie : 1 - 4 B-Liga, DFB und Eurocups, Spieler Editor, Stadionbau, Eintritt, Training, Prämien, Transfers, Statistiken, Digisound und Bilder u.s.w.

Komplett in deutsch + Anl. nur **25,- DM** + 4,- DM VK.

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 06187 / 26498

STOP STOP

AN- UND VERKAUF
von
GEBRAUCHTEN VIDEO SPIEL MODULEN
ALLE SYSTEME

Ralph Kemnitzer, Postfach 35 09
8670 Hof

STOP STOP

Gameboy, incl. TETRIS
nur 149,- DM

Sonderangebote
ab 39,- DM

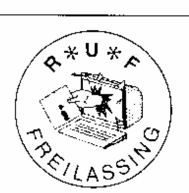
Spezial Gameboy Versand

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel: 05246 / 81184
Fax: 05246 / 81270
West-Berlin 030 / 6912156
Tgl. HOTLINE von 10 bis 19 Uhr

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch
"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
WIR BESORGEN (FAST) ALLES
AMIGA ORIGINALPROGRAMME
aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!
Auch Ankauf von Originalprogrammen

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33



Amiga
Atari
C-64
XT/AT

Public Domain ab DM 0,98
Hard-& Software + Service

Gut * Schnell * Preiswert

Super Katalog gratis gegen 1,00 DM Rückporto
Computertyp angeben ! !

R.U.F. Comp., Postfach 23 65
W - 8228 Freilassing

C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar



DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

NEU NEU NEU NEU

Second-Soft-Land

NEU NEU NEU NEU

Originalprogramme speziell für den Amiga aus zweiter Hand.
Top aktuell und preiswert.
Sofort Liste anfordern !

Wir kaufen auch Programme an!

Second-Soft-Land
Friedrichshofener Str. 38
8070 Ingolstadt

Fußball WM (Postspiel)

6 Spz. A4 Spielberichte

Strategie und Taktik entscheiden über Erfolge

Info **DBZ**
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

APRIL

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	2	PowerMonger	Amiga/ST	Electronic Arts
2	3	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
3	1	Pang	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
4	9	Secret of Monkey Island	Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
5	–	Mig-29 Fulcrum	Amiga/ST/PC	Domark
6	–	On the Road	Amiga/ST	Lifetimes
7	–	Lemmings	Amiga/ST (andere Formate in Vorbereitung)	Psygnosis
8	10	Battle Command	Amiga/ST/PC	Ocean
9	5	Loopz	Amiga/ST/PC/C-64/MSX/Spectr./NES	Audiogenic
10	6	Puzznic	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
11	18	Exterminator	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Audiogenic
12	–	Speedball 2	Amiga/ST	Image Works
13	–	Panza Kick Boxing	Amiga/ST/PC	Loriciels
14	–	Elvira – Mistress of the Dark	Amiga/ST/PC	Accolade
15	7	Robocop 2	Amiga/ST/Amstrad- u. C-64-Cart/Spectr.	Ocean
16	13	Plotting	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
17	–	Links	PC	Access Software
18	4	Transworld	PC/Amiga/ST/C-64	Starbyte
19	8	World Championship Soccer	Amiga/ST	Elite
20	–	Turrican II	Amiga/ST	Rainbow Arts

Top Five PC

1 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2 Mig-29 Fulcrum	Domark
3 Links	Access
4 Silent Service II	MicroProse
5 Wing Commander	Origin

Top Five C-64

1 Pang	Ocean
2 Loopz	Audigenic
3 Exterminator	Audiogenic
4 Chip's Challenge	U.S. Gold
5 Hollywood Collection	Ocean

John Paul Wilson von **MILLENNIUM** wurde am 5. Oktober 1955 in Mbabane in Swasiland (holt Eure Atlanten raus!) geboren. Nachdem er die Uni verlassen hatte, ließ er sich für acht Jahre – arbeitsmäßig – in Mailand nieder. Anderthalb Jahre war er dann für Logotron tätig, bevor er im August 1990 ins Spielelager überwechselte. Seine Ziele für 1991: Deutsch lernen und reich werden (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge!).

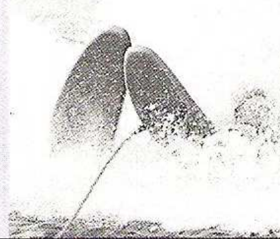
MILLENNIUMS TOP FIVE	PAUL's TOP FIVE
1 James Pond	1 Blood Money
2 Thunderstrike	2 Chaos strikes back
3 Horror Zombies	3 Populous
4 Kid Gloves	4 North and South
5 Archipelagos	5 Xenon II

Top Five Amiga

1 PowerMonger	Electronic Arts
2 Indianapolis 500	Electronic Arts
3 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4 Pang	Ocean
5 Mig-29 Fulcrum	Domark

Top Five ST

1 PowerMonger	Electronic Arts
2 Lemmings	Psysnosis
3 Pang	Ocean
4 On the Road	Lifetimes
5 Lost Patrol	Ocean



Seit '86 am Seil: Unser Agent Oh-Oh-Seven“ probt die neuste U-Boot-Simulation

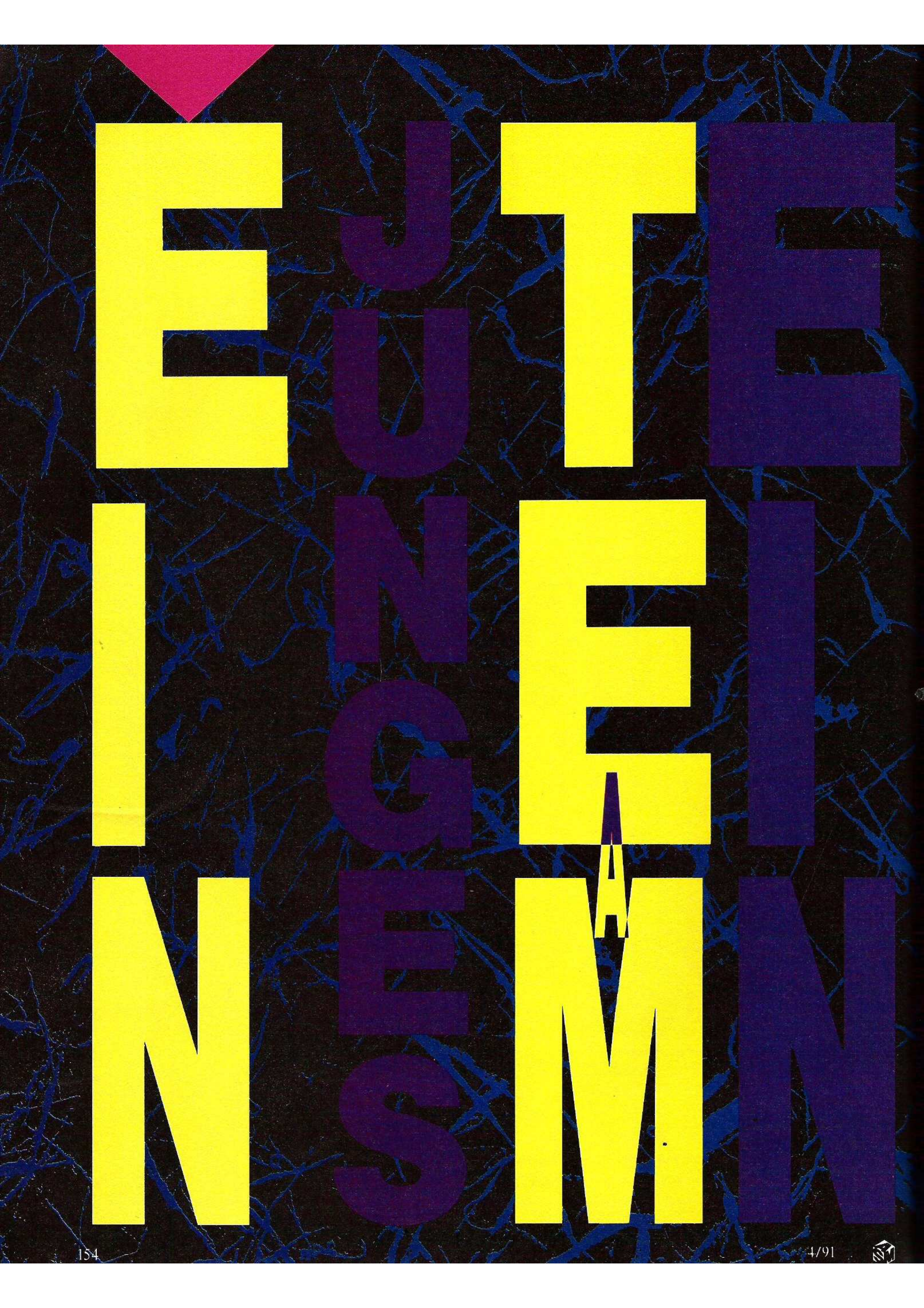
CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender <u>automatisch</u> an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.

Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg



THAT'S FUNNY !
GEM'X
ビット!
AMIGA · IBM/PC · C 64 · ATARI ST
AMIGA
FAN
91%
HIT
SCREENSHOTS AMIGA
PUBLISHED BY: DEMONWARE GMBH, STRAHLENBERGERSTR. 125 A, 6050 OFFENBACH


EIN
JUNGES
TEAM
EIN


JUNGES BLATT
Die ASM, das erste Computer-Spiele-Magazin in Deutschland, befindet sich mittlerweile schon im sechsten Jahrgang . . . und braucht Verstärkung! Für die ASM und die SPECIAL-Redaktion suchen wir zum baldmöglichen Eintritt engagierte, ehrgeizige und selbstbewußte
REDAKTEURE/INNEN
mit flotter Schreibe, die Freude an der Arbeit in einem jungen, kreativen und leistungsstarken Team haben, sowie eine/n
LAYOUTER/IN
Wir bieten eine interessante und abwechslungsreiche Tätigkeit, welche das Medium „Computer" von seiner schönsten Seite zum Gegenstand hat.
Ihre schriftliche Bewerbung mit den üblichen Unterlagen richten Sie bitte an die TRONIC Verlags GmbH & Co KG, Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.
TRONIC
VERLAGSGESELLSCHAFT

Microwelle

Hallo, Ihr müden Krieger! Diesmal gibt's nur ein zweifaches Trullala zur Begrüßung. Warum? Nun, der erwartete „Winterferienboom", der auf Unmengen an Eigenproduktionen Eurerseits hoffen ließ, ist schlicht und ergreifend ausgeblieben. Mit anderen Worten: Zur Zeit sieht es in Sachen Microwelle eher mau aus. Nur gut, daß es da immer noch einige Verrückte unter Euch gibt, die trotz alledem den eigenen Compi malträtieren und uns mit ihren Kreationen beglücken. Thanx again! Den restlichen Einzelkämpfern unter Euch sei in diesem Zusammenhang noch einmal gesagt: Eine Teilnahme an dieser Rubrik kann sich wirklich lohnen, sprich: mit dem entsprechenden Geschick und natürlich etwas Glück rollt der Rubel. . . .



DEMON WARS

System: Amiga, **Autor:** The Electric Touch.

Nachdem in der letzten Sitzung ein raffitückisches Geschicklichkeitsspielchen angesagt war, steht heute ein „Boardgame" mit einer Vielzahl an Features auf der Tagesordnung. Die Idee, welche hinter DEMON WARS für den AMIGA steckt, dürfte zwar nicht mehr die allerneueste sein, doch ändert dies nichts an der Tatsache, daß die Jungs von THE ELECTRIC TOUCH eine gehörige Portion Arbeit in ihr Meisterwerk investiert haben. Es hat sich ausgezahlt!

Das Vorbild für Demon Wars liegt ohne Zweifel in dem bekannten Brettspiel *Stratego* begraben, ein Spiel für zwei Kontrahenten, das noch heute Strategievergnügen pur verspricht. Vom eigentlichen Spielprinzip her blieb bei dem Produkt von The Electric Touch im großen und ganzen alles beim alten, weswegen ich auch nicht näher auf das „Regelwerk" eingehen möchte. Nur so viel: Viele Elemente von Demon Wars gleichen dem altehrwürdigen Schach fast aufs Haar. Ein entscheidender Unterschied gegenüber dem königlichen Spiel läßt dieses Boardgame jedoch erst so richtig interessant werden. Sobald nämlich zwei „konkurrierende" Spielfiguren aufeinandertreffen, wird immer nur die Figur mit dem niedrigeren Rang „geschmissen". Der Witz dieses Games liegt nun darin, daß der Spieler die Wertigkeit der gegnerischen Figuren (insgesamt 15 verschiedene an der Zahl) nicht kennt. So bedarf es schon eines guten Gedächtnisses und vor allem einer ordentlichen Portion Kombinationsvermögen, um ständig des Gegners Formation zu überblicken.

Auf den ersten Blick mag es sicherlich enttäuschend wirken, daß Ihr Demon Wars an einem Amiga (!) nur allein spielen könnt. Die Erklärung dafür liegt allerdings auf der Hand, schließlich müßte jeweils einer der beiden Spieler wegschauen, um nicht das „feindliche Lager" ausspähen zu können. Logisch, daß die Macher dieses Spielchens an einen relativ spielstarken Computer (mehrere Stufen) gedacht haben, der als nimmermüder, wenn auch stellenweise etwas langsam agierender Partner zur Verfügung steht. Wesentlich mehr Fez dürfte jedoch aufkommen, wenn Ihr via Modem bzw. Nullmodem gegen ein weiteres menschliches Wesen spielt. Demon Wars kennt in dieser Hinsicht keinerlei Kommunikationsprobleme, sprich: die Verbindung mit einem zweiten Amiga klappt fabelhaft. Zweifelsohne stellt die letztgenannte Option den eigentlichen Höhepunkt dieses Denkspieles dar.

In Sachen Grafik erwartet Euch bei Demon Wars gesundes Mittelmaß, wie auch die hübsch gesampelten „Soundfetzen" für eine passende Atmosphäre sorgen. Die Handhabung dieses Spieles läßt ebenfalls keinerlei Wünsche mehr offen, könnt Ihr doch auf eine komfortable Maus-Menüsteuerung zurückgreifen.

Letztendlich haben die Jungs von The Electric Touch ein vielversprechendes Denkspiel in die Welt gesetzt, das nicht nur wegen seiner DFÜ-Qualitäten glänzen kann.

Bleibt nur zu hoffen, daß Demon Wars seinen Weg machen wird. Toi, toi, toi! ■

TOB

Auge um Auge, Turm um Turm . . .

Grafik	**8**
Spielaufbau	**9**
Steuerung	**9**
Motivation	**9**

From Russia, with love

Spätestens seit dem Jahrhundertknüller TETRIS wurden wir Europäer uns der Existenz einer sowjetischen Softwareszene bewußt. Wie sieht es nun östlich des Dnjepr für die Computerfreaks aus? Wir lüpfen den „Geschmolzenen Vorhang" ein Stück für Euch. Laßt Euch von DIMA PAWLOWSKY ins Land der nicht mehr gar so begrenzten Möglichkeiten entführen ...

Auf der Schule wurde mir beigebracht, daß die westliche Gesellschaft aus skrupellosen Geschäftemachern bestehe, die ausgebeutete Arbeiter für einen Hungerlohn schuften und auf der Straße schlafen lassen. Die Unterhaltungsindustrie, so wurde ich belehrt, sei restlos dekadent. In Fernsehen und Kino sehe man nur Pornographie und Gewalt, in den Zeitungen nur antisowjetische Propaganda und Musik sei nur von langhaarigen Irren zu hören.

Bald bot sich mir die Gelegenheit, den verlotterten Westen einmal kennenzulernen. TROIKA, eine Compilation drei meiner Spiele, sollte veröffentlicht werden. Meine Agentur, MARJACQ MICRO, lud nach London ein. Wie die meiste linientreue Propaganda, verpuffte auch die sowjetische angesichts der Wirklichkeit. Einige skrupellose Ausbeuter und Obdachlose mag es durchaus geben. Soweit ich es beurteilen kann, besteht der Rest aber aus lauter netten, normalen Leuten. Sicher gibt es brutale und pornographische Filme, aber wie viele Zuschauer finden die schon? Auch gibt es in manchen Blättern durchaus eine Art antisowjetischer Stimmungsmache. Im allgemeinen jedoch wird die Lage der Sowjetunion klar und präzise dargestellt. Außer der Musik von Verrückten schließlich kann man natürlich genauso „normale" Musik hören.

Die Spielebranche ist, allen Unkenrufen zum Trotz, etwas Herrliches. Je nach Geschmack und Geldbeutel gibt es alles: Glücksspiel im Casino, Geschicklichkeitstests auf dem MEGA DRIVE, Adventures für den AMIGA und PC und geniale Suchtspiele für das NINTENDO ES. Wer die falsche Wahl trifft, ist angesichts der Fülle guter europäischer Software-Zeitschriften oft selbst schuld.



Zeigt die Softwareszene aus östlicher Sicht – Dima Pawlowski

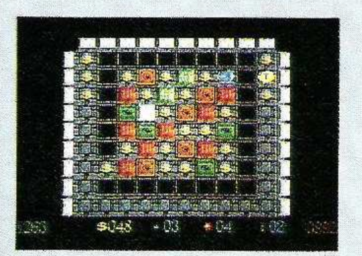
Klar, daß Originalität ein wachsendes Problem ist. Darüber können auch die ausgefeilte moderne Grafik und Musikstücke nicht hinwegtäuschen.

Auch wandeln Firmen lieber auf sicheren, weil ausgetretenen, Pfaden. Andererseits schwirren potentiellen Spielevätern schon zu viele Vorbilder im Kopf herum, als daß ihnen etwas unbefangen Neues einfallen könnte.

Erfahrungsmangel kann von Vorteil sein, will man ein Spiel programmieren. Somit wäre Rußland der geeignete Fundort für frische Ideen. Doch leider stimmen halt die Entwicklungs-Bedingungen noch nicht: Veraltete, „hausgezimmerte" Rechner, schlechter Zugang zu Software, keine Grafiker, Musiker oder Berater. Selbst, wenn es sie gäbe, wären sie in Rubeln kaum zu bezahlen ... Bleibt die Zusammenarbeit mit westlichen Firmen, jetzt erheblich erleichtert. Aber wehe, man achtet nicht auf sein Urheberrecht! Wer die Kontrolle behält, muß wiederum lernen, mit den Sowjetbehörden umzugehen.

Wer also bei uns ein Spiel geschrieben hat, muß ganz laut „SOS" rufen und hoffen, daß er im Westen gehört wird. Entweder gibt man sein Programm als Public Domain heraus und hofft, von einem „Vollpreis"-Herausgeber entdeckt zu werden. Dann ist zumindest das Urheberrecht geschützt. Bittere Erfahrungen mußten ja meine Landsleute GERASSIMOW und PAJITNOW mit ihrem Geniestreich TETRIS machen. Zweite Möglichkeit: Einen gewitzten und ehrlichen Agenten in Westeuropa finden, der die Interessen des Spieleschöpfers vertritt und ihn zur Endproduktion in den Westen „schmuggelt". Meine Dreiersammlung TROIKA hatte dieses Glück.

Ich denke, daß man schon vom „russischen" Spiel sprechen kann. Unsere Umstände erlauben nämlich nur das Programmieren einer bestimmten Spielegattung. Erstens muß der Titel geringe Hardware-Voraussetzungen stellen. Aufwendige VGA-Grafik und speicherschluckende Toneffekte sind indiskutabel. Zweitens muß es originell und langfristig pakkend sein – sonst macht sich kein Mensch die Mühe, einen Kontakt nach Rußland aufrechtzuerhalten. Drittens gehört eine gehörige Portion Glück oder Geschick dazu.



Insgesamt sind die Arbeitsbedingungen im Westen unvergleichlich besser als jene in der Sowjetunion. Die Lücke wird durch unsere Wirtschaftskrise wohl noch wachsen. Ob die Offenheit dem Westen gegenüber bleibt, ist zudem ungewiß. Unsichere Zeiten also nach dem Tauwetter. Eines ist aber sicher: Solange die Marktwirtschaft nicht eingeführt wird, kann es keine russische Software-„Offensive" gen Westen geben. Vorläufig bleibt das Spiele-Programmieren eher ein Job für Verrückte als ein natürliches Produkt einer entwickelten Gesellschaft. Nichts wird wirklich verändert, doch Verrückte werden toleriert. Ähnlichkeiten zur Perestroika sind rein zufällig ... ■

DIMA PAWLOWSKI/ EVA HOOGH

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Klaus Segel (cruiser), Ulrich Mühl (uli), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Sandra Alter (sat), Matthias Siegk (mats)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Dirk Fuchser (df), Paul Rigby (pr), Michael Umbach (mrm)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann, Klaus Segel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1.4.91

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Gesammelte Werke ASM 3/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
Badlands Pete	03/91	52	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Big Box	02/91	112	Action
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Blue Max	02/91	30	Strategie
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carthage	02/91	69	Action
Century	01/91	74	Action
Challengers	03/91	16	Action
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
Conflict	01/91	136	Strategie
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crown	03/91	87	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
* Das Boot	03/91	58	Strategie
Defender II	03/91	59	Action
Dick Tracy	02/91	79	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
Eswat	02/91	154	Action
* Exterminator	02/91	93	Action
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Football Simulation	01/91	98	Sport
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mystical	02/91	65	Action
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
No Exit	01/91	94	Action
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Pole 500	01/91	92	Sport
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Sega Master Mix	01/91	33	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Summer Camp	03/91	56	Action
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Xiphos	01/91	70	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action

ASM 2/91 - THE WINNERS

In der Kürze liegt die Würze! Also kommen wir gleich zur Sache – hier sind die Gewinner aus ASM 2/91:
Fünf „linke“ Hände hatte **Bomico** bei **Exterminator** zu verlosen; sie gehen an Thorsten Braun, 4500 Osnabrück; Stefan Zeuch, 8000 München; Tobias Zimmermann, 6450 Hanau; Sven Baumann, 6750 Kaiserslautern; Michael Wegner, 3100 Celle. Die Gewinner der 50 T-Shirts werden benachrichtigt.
Noch einmal **Bomico**: Bei unserem Konsolenhammer fragten wir unsere Leser, welche Homecomputer-Programme sie gern auf Konsole wiedersehen würden. Die ersten Plätze belegten Kick Off, Paperboy und Hard Drivin'. Über Ihr neues Spielzeug dürfen sich freuen: Carsten Groß, 7332 Eislingen/Fils (Sega Master System); Markus Jendges, 4050 Mönchengladbach (Sega Mega Drive); Roland Achhammer, 8430 Neumarkt (N.E.S.); Jürgen Schrampf, A-3370 Ybbs/Donau (Game Boy) und Jens Janke, 7100 Heilbronn (Atari Lynx).
CPS hatte etwas ganz Ausgefallenes auf Lager. Seine neue Spardose, ein echter Geldspielautomat nämlich, wird bald das Zimmer von Mario Mann in 8601 Pfarrweisach schmücken. Die 33 Superclassic-Lösungshefte werden den Gewinnern zugeschickt.
Drei CD-Player standen bei der **ASM-Umfrage** auf dem Spiel. Sie dudeln von nun an in den guten Stuben von Itzhak Luttwak, SF 33300 Tampere, Finnland; Ulrich Wahlers, 4100 Duisburg 29 und Mark Novotny, 4100 Duisburg 46.
Auch Michael Hog aus 7801 Mengen kann sich auf heiße Mucke aus seinem niegelnagelneuen CD-Player freuen, den er bei der **Schnippelchen-Aktion** eingeheimst hat.

Ein dreifach Hoch allen Gewinnern .... und tschüß!

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

Inserentenverzeichnis

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

O-2500 Rostock
W-2000 Hamburg
W-1000 Berlin
W-3000 Hannover
W-4000 Düsseldorf
W-5000 Köln
Eschwege
O-7010 Leipzig
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
W-6000 Frankfurt
W-7000 Stuttgart
W-8000 München

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (5/91) erscheint am 26.04.1991!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

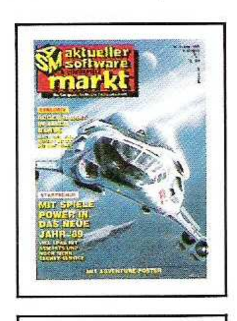
Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



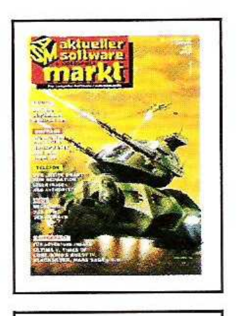
11/88



12/88



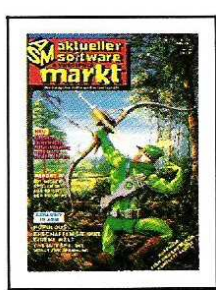
1/89



2/89



3/89



4/89



5/89



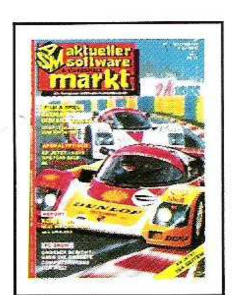
7/89



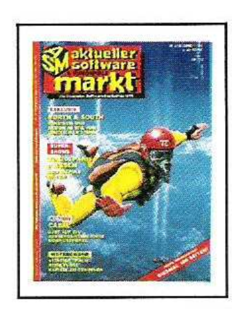
9/89



10/89



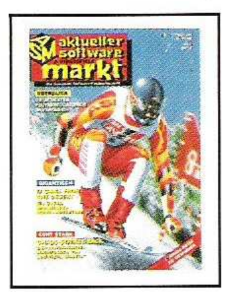
11/89



12/89



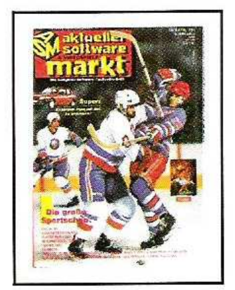
1/90



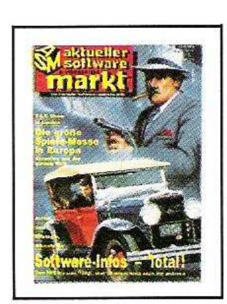
2/90



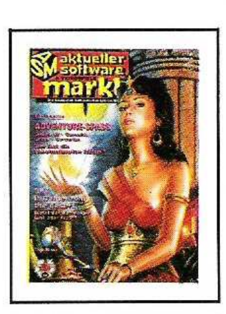
3/90



4/90



5/90



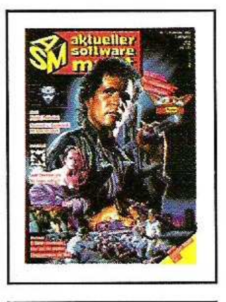
7/90



9/90



10/90



11/90



12/90



1/91



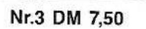
2/91

VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

SONDERHEFTE:

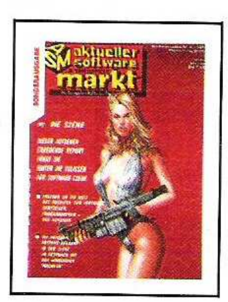




Nr.3 DM 7,50



Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



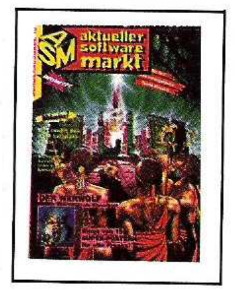
Nr.7 DM 7,50



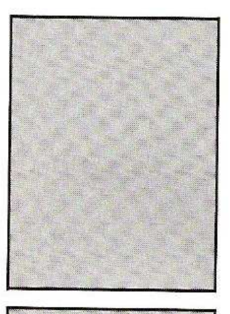
Nr.8 DM 7,50

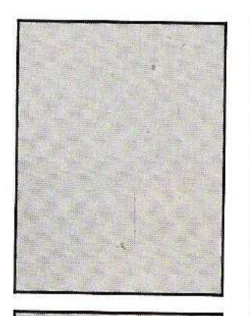


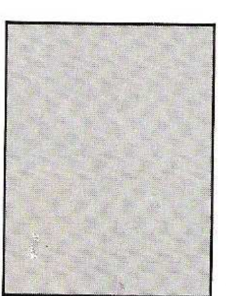
Nr.9 DM 7,50



Nr.10 DM 7,50



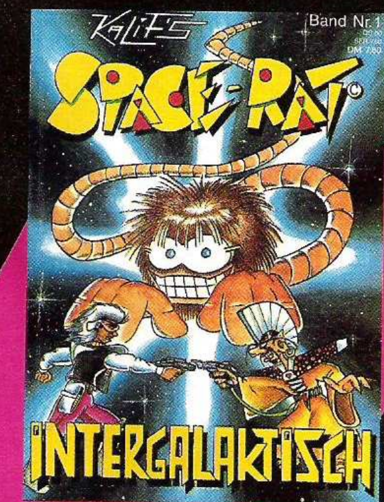




Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Versand-Service, Postfach, 3440 Eschwege. Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!



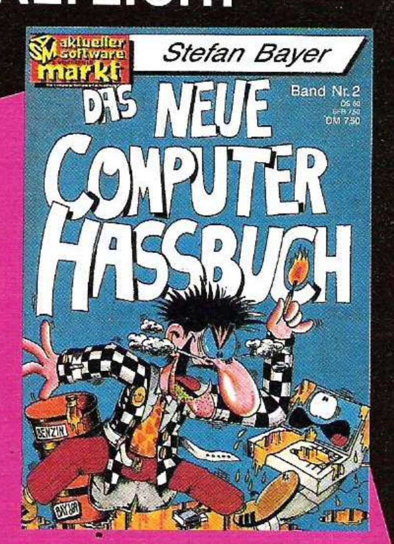
Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell **unterhaltsam!**
Fünfdimensional **fantastisch!**
Urknallend **unglaublich!**

DM 7,80

Noch ein Buch!
100 und mehr Seiten! Das neue Computerhaßbuch

Haarsträubend **häßlich.**
Abgrundtief **abartig!**
Kompromißlos **neurotisch!**
Unsagbar **unanständig!**



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege


JETZT ABONNIEREN!
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Bitte Bestellkarte benutzen!
SUPER
ABO
Regelmäßig neueste Infos
Direkt ins Haus
Preisvorteil

MEGATRAVELLER 1™

"Gepriesen als DAS amerikanische Computer Rollenspiel des Jahres!"

ERHÄLTLICH FUR::
ATARI ST • COMMODORE AMIGA
IBM PC & KOMPATIBLE

KATAPULTIERT SCIENCE-FICTION ROLLENSPIELE UM LICHTJAHRE NACH VORN!

Vier erbitterte Grenzkriege wurden bislang ausgefochten, jedesmal angezettelt von den Zhodani, und jeder endete mit einem zweifelhaften Frieden....

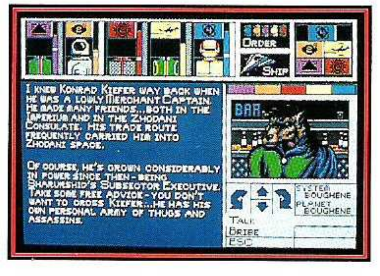
...Jetzt planen die Zhodani mit Hilfe von korrupten imperialen Beamten und der Außenweltkoalition einen fünften Krieg. Sie liefern Waffen an verräterische Gruppen innerhalb der Imperiumsgrenzen, um einen Aufstand von innen heraus zu inszenieren.

BASIERT AUF MEGATRAVELLER VON GAME DESIGNERS' WORKSHOP, DEM BELIEBTESTEN SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL DER WELT

VIELFALT

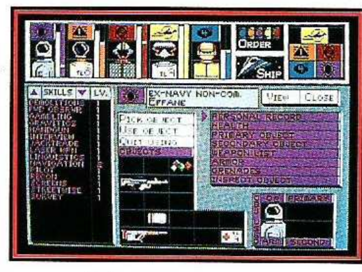
Das ausgefeilteste Charakter-Generierungssystem, das bis dato entwickelt worden ist: 5 militärische Klassen, über 70 Talente und Fertigkeiten. Der Spieler steuert die Entwicklung der Figuren in 5 Charakterklassen: Heer, Raumflotte, Raumgarde, Handelsflotte und Scoutdienst.





PHANTASIE

Das flexible Spielsystem unterstützt jede Art von Spielstrategie und gestattet mehrere Lösungen zur Bewältigung von Problemem und Hindernissen.



FEUERKRAFT

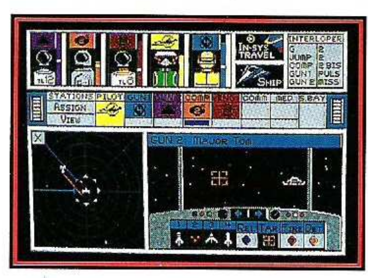
Realistische Kampfsequenzen mit individueller Steuerung der einzelnen Spielfiguren und gleichzeitiger Kontrolle über die ganze Gruppe. Mehr als 30 verschiedene Waffen und Fertigkeiten - ein ausgefeiltes Kampfsystem.

72 Fertigkeiten in den verschiedensten Bereichen, u.a.: Medizin, Raumfahrt Elektronik, Laserwaffen, Bestechung, Sprengstoff und Handgemenge.

MUT

28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen. Voller aufregender Rätsel, gefährlicher Komplotte und faszinierender Persönlichkeiten.

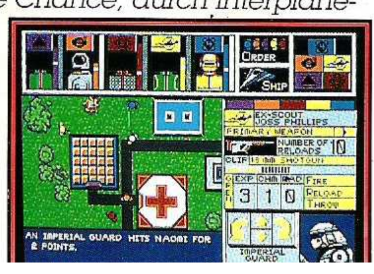
"MegaTraveller 1, ein Spiel, das nur das höchste Lob verdient. Die Liebe zum Detail macht es zu einer wirklichen Ausnahme!"



ERFINDERGEIST

Die Rettung des Universums kostet Geld: ein umfassendes Handelssystem gibt dem Spieler die Chance, durch interplanetarischen Handel mit 30 verschiedenen Waren sein Glück zu machen.

BILDSCHIRMFOTOS: IBM PC



Funktoniert mit Ad Lib Musikkarte und echtem Sound. State-of-the-art musikalische Untermalung, Digi-Sprache und realistische Soundeffekte.



STRATEGY

"MegaTraveller 1 ist zweifellos eines der faszinierendsten Rollenspiele auf Computer..."

"MegaTraveller 1 ist eines der besten computerisierten Science-Fiction Rollenspiele überhaupt."

ZITATE AUS DRAGON MAGAZINE U.S. & QUEST BUSTERS MAGAZINE U.S.

Im Vertrieb von:



Hauptstraße 70

Genghis Khan

In einer zugleich militärischen, wirtschaftlichen und diplomatischen Simulation erleben Sie den unaufhaltsamen Aufstieg eines einfachen Stammesoberhauptes, Temudschin, der allmählich zum fürchterlichen Dschingis Khan heranwächst und später über das größte Reich aller Zeiten von China bis zum Ural herrscht.



In GENGHIS KHAN genügen Stärke und militärische Begabung nicht. Es bedarf auch diplomatischen Talents. Eine Vernunftheirat ermöglicht, stete Bündnisse einzugehen.



Werden Sie in erster Linie Ihre militärische Führungsfähigkeit ausbauen und dabei Ihr diplomatisches Talent vernachlässigen?



Wen werden Sie verkörpern? Richard I - König von England, den byzantinischen Kaiser Alexios III, Shogun Minamoto oder den berühmt berüchtigten DSCHINGIS KHAN?



Gegen die Merkiten läßt Dschingis Khan seine famosen Reiter anstürmen. Doch Vorsicht! ein Hinterhalt könnte seine Pläne umwerfen.



Zwei Szenarien stehen zur Auswahl: in "Eroberung der Mongolei" werden Sie als Temudschin alle Stämme vereinigen und in "Eroberung der Welt" als Dschingis Khan Ihre Macht ausdehnen.

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



Das nächste Spiel schildert den heldenhaften Kampf 1101 in China zwischen dem Kanzler Gao Qiu, der den Kaiser um seine Macht betrogen hat, und den Kriegsfürsten, die des Kaisers und Chinas letzte Hoffnung darstellen.





Hinweis: Das Spiel GENGHIS KHAN ist in deutscher Fassung und wird von einer Anleitung und einem historischen Überblick begleitet.